

東京ゲームショウ、PAW、じゃんけんマラソンと今月もプレゼント付きイベントめじろ押し!

ネットワークゲームのすべてがわかる・体験できる

# Play Online 11

NOVEMBER 1999  
No. 009

月刊プレイ遊オンライン

毎月1日発行(毎月1回1日発行) 定価600円(税別)

シミュレーションと3Dシューティングの腕が試される



## Urban Assault

全世界のゲーマーが注目している  
UO THE 2nd AGE  
ベータテスト完全情報

プリンススタイルとベストの7つのMS初の大作ゲーム



## Motocross Madness

ネットワークゲームオブサイヤーの投票開始

### 特集2

歴史・制作情報から  
使える実戦テクニクまで  
フライトシミュレーター  
パーフェクトマニュアル

### 特集3

ヘビーゲーマー必携アイテム  
ダイアルアップルーター  
究極ガイド

### Play Online Exclusive Review

●SHOGUN: MAGES. REARRANGE  
●BROTHERS IN ARMS  
●SPYGLASS  
●FALL GUYS  
●THE MGS  
●COMMANDOS 2  
●THE MGS  
●MORTAL KOMBAT 3  
●THE MGS  
●THE MGS  
●THE MGS

### 付録付録



● 长尾 高松、沼川、郡越、青森、青森、弘前、八戸、盛岡、山形、秋田、仙台、福島、郡山、水戸、土浦、石岡、宇都宮、新横浜、横浜、太田、桐生、熊谷、河口、蒲崎、羽后、福岛、会津、丸根、千栗、市川、船橋、木更津、成金、柏、市原、千葉、京葉、八王子、立川、国府、岐阜、大垣、美濃加茂、静岡、浜松、名古屋、一宮、津、桑名、伊勢、富田、津、奈良、和歌山、大阪、京都、神戸、岡山、広島、山口、徳島、香川、愛媛、高松、松山、高知、福岡、北九州、熊本、鹿儿岛、那覇、沖縄。

今なら加入費無料!

# 新「インフォスフィア ライト」

more wide service InfoSphere Lite



## コースがワイド

Eメールご利用中心の方にぴったりのAコース、ネットサーフィンも十分楽しめるBコースに加え、パワーユーザーにうれしいCコースが新登場! しかもコース間の乗り換えは自由です。

more wide service  
InfoSphere Lite

◎3コースになって、さらに選びやすくなった新メニュー◎

| InfoSphere Lite(各コース) | 月額基本料          | 超過接続料 |
|-----------------------|----------------|-------|
| Aコース(ビギナーにピッタリ!)      | ¥700(3時間まで)    | ¥5/分  |
| Bコース(イッパヘシック!)        | ¥2,000(15時間まで) | ¥5/分  |
| Cコース(ヘビユーザーに!)        | ¥4,000(44時間まで) | ¥5/分  |

新設

値下げ

# にワイド!



## 快適さと安定感がワイド

快適で安定した接続環境の決め手になるのがバックボーン回線。インフォスフィアライトは国内最大級の大容量・高速バックボーン回線。しかも全国124ヶ所のアクセスポイントのすべてがISDN。アナログ56kモデムに対応。NTTグループならではの技術力が、快適で安定したネットワーク環境を支えます。

more wide service  
InfoSphere Lite



## 安心がワイド

専任のオペレータが電話とEメールで疑問にお答えするサポートをはじめ、回線状況を24時間監視するオペレーションセンター設置など、NTTグループならではのワイドなサポート体制を完備。いつでも安心してお使いいただけます。

more wide service  
InfoSphere Lite



## 楽しさがワイド

NTTPCが運営するサーバホスティングサービス(WebARENA)にはたくさん的人气サイトが集結! インフォスフィア ライトユーザーなら、まるでアリーナ座の最前列にいるような快適な環境で楽しめます。

more wide service  
InfoSphere Lite



## プレゼントがワイド

今ご入会の方に2通りのラッキーチャンスをご用意しました。締切間近! お急ぎください。

### A 3,500円分の利用料金をプレゼント!

■毎月ホームページ上で発表されるラッキーナンバーと、アドレスの下一位が一致した方に8ヶ月の間700円ずつ、計3500円をご請求金額から減額! Aコースなら、なんと5ヶ月間基本料金無料。9月30日までに新規ご加入になった会員が自動的にプレゼントの対象になります。

### B アンケートに答えてプレゼントをゲット!

■9月30日までに新規ご加入いただいたうえ、アンケートにお答えいただいた方の中から500名様に A:Jリーグ2ndステージ・横浜フリューゲルス、豊田アントラーズ、ヴェルディ岡崎各々ホームゲーム観戦チケット、B:1日テニス・クリニック受講権、C:インフォスフィア ライトオリジナルテレホンカードのいずれかをプレゼント。



## 加入方法もワイド

◎申込方法は3通り、あなたのお好みの方で、今すぐご加入を。



◎この雑誌にバンドルされているCD-ROMからGO!

◎ホームページからGO! <http://www.sphere.ad.jp/>

◎資料請求してGO!

直営・ファクシール情報BOX

03-5972-5112

InfoSphereインフォメーションセンター

0120-854588

■問い合わせセンター: info-sta@infosphere.ad.jp ※インフォメーションセンター: 月～金 9:00～18:00(土・日・祝日 9:00～18:00)

NTT PC COMMUNICATIONS



株式会社 NTTPCコミュニケーションズ  
 本社 〒105-0004 東京都港区新橋5-1-11 本橋ビル2F  
 問い合わせ: 〒531-0072 大阪府北区豊中9-17-61 NTT豊中ビル

見つかるプロバイダー！

大好き!

ODNなら、うれしい料金!  
スイスイ回線! 安心サポート!



ODN  
Open Data Network

「SODA」の  
キャラクター

あなたの気持ちにこたえたい  
日本テレコムインターネット「ODN」

本誌付録CD-ROMで、今すぐ入会できます。

接續料金 月1,950円(定額制)。しかも入会金無料。

※ 掲載料金はメールID込みの料金です。※ 0066本外電話サービスへの加入が必要です。(加入料無料)

日本テレコムだから、速い、ゆとりの大容量回線!

海外主要拠点にもダイレクトに接続!

日本テレコムならではの大量回線だから、インターネットに高速でくちくつながります(東京→大阪は300Mbps)。しかも、米国、45Mbpsを始め、アジア各国にもダイレクトに接続。海外へのアクセス環境も抜群に快適です。

CD-ROMで、らくらくオンライン・サインアップ!

本誌付録のCD-ROMに収録の「ODNスターターキット」で、ダイヤルアップの加入から接続設定までかんたんにできます。

ホームページで情報発信もOK!

「ホームページをつくりたい」「メールボックスを追加したり、容量を増やしたい」

——こんなこだわり派のニーズにもODNは応えます（オプション・サービス）

アクセスポイント全国135都市に拡大中!

[illegible]

◎全国共通アクセスポイント：全国どこからでも0000-001010に相談。10時～18時（日・祝祭日を除く）で20分が1回です。アクセス料は別添付。電話に要料なく、10分／100円で24時間対応しています。

※このサービスと入会のご利用に際しては別途アクセスポイントなどの通信料金ががかかります。通信料金はご利用になる電話番号毎の料金とはならず、\*999-jumpより、固定Message料の受信回数です。\*MacintoshはApple Computer社の商標。または登録商標です。\*他社に入会料が

**おともだちご紹介  
キャンペーン**

あなたのお友達を  
ODNに紹介してください。  
(98年9月30日まで)

詳しくは、ODNホームページ (<http://www.odn.ne.jp>) まで

サポートセンターへの電話料金、無料！

ODNに関するご不明な点はサポートセンターの専門スタッフが为您解答します。しかも、フリーコールだから、全国どこからでも通話料無料。毎日21:00、土曜18:00まで受付OK。

「SODA」でお気に入りレジャー情報を見つけ

「タウンリンク」で買い物を楽しんだ!

「SODA」は自分の好みに合わせて、レジャー関連情報を集めてくれるパーソナル・ナビゲーション・サービス(無料)。(http://www.soda.ne.jp)

ここから素敵なギフトも見つかります。(http://www.townlink.ne.jp)

日本銀行 国庫券部

日本テレコムたから、  
 電話機が1台2.000円(税別)と、たからたから

常時接続が月4,000円(64kb/s)からとお得!  
常時接続できる専用線サービスも、日本テレコムならお得で快適。  
手軽なエコノミー型(64kb/s〜1.5Mbpsの3品目)、高品質で信頼性の高いファスト(64kb/s〜6Mbpsの12品目)など、多彩なサービスをご用意しています。

ODNインターネット教室開催! **無料**

インターネット素体験のあなたを、インターネットの世界へご招待します

※東京：9月28日(土)・9月30日(水)・10月15日(木)・10月17日(土)

福岡：9月19日（土）・10月24日（土）にて開催予定。

●お問い合わせは: 03-5640-075 東京都江東区新砂1-8-2東水工ビル ☎0088-86 (ODNサービス案内・無料)

**ODNサポートセンター** ☎0088-85 (ODN総機サポート・無料)

〔受付時間〕 9:00～21:00(平日) 9:00～18:00(土曜) 当日・祝祭日休 FAX:0398-33-8850(24時間無料コール)

<E-mail>odc-support@odc.ad.jp (ODNサービス案内)、tech.support@odc.ad.jp (ODN諸君へのお問い合わせ先)

世界をつなぎ あなたにつなぐ

 日本テレコム

© 2006 Blackwell Publishing Ltd, *Journal of Internal Medicine* 260: 395–403

資料請求 No.002



## 『ODNスターターキット』利用方法

本誌  
CD-ROMに  
収録

#Windows95ユーザーの皆様へ、このスターターキットは、Windows95用に開発されたものです。Windows98上での動作についても確認は行なっておりますが、すべての状況で動作確認を行っているわけではありません。お客様がご使用のパソコン、モデム、各種アプリケーションの組み合わせによっては正常に動作しない場合があります。Windows98をご利用のお客様で、本スターターキットをご使用になられる場合は、インストール前に弊社ODNサポートセンター（0088-85、無料）へお問い合わせくださるようお願い申し上げます。

### はじめに

- パソコン、モデム（TA）、電話回線を接続し、モデム（TA）を inser するようにして下さい。  
#32MB以上のメモリを推奨。

### 『ODNスターターキット』のインストール

- ①パソコンにCD-ROMをセットして下さい。



- ②「マイコンピュータ」→「CD-ROM」→「ODNフォルダ」  
→「setup.exe」の順にダブルクリックして下さい。



- ③「ODNスターターキット」が起動します。  
「Internet Explorer 4.0のインストール」を選択して下さい。（「リリースノート」の中には注意事項等が記載されていますので、ご参考下さい。）



- ④「セットアップの開始」画面が現れます。  
「次へ」ボタンをクリックして下さい。



- ⑤「使用許諾条件」に同意するを選択し「次へ」をクリックすると「インストールオプション」画面が現れます。いずれかを選択し「次へ」ボタンをクリックして下さい。（標準は「標準インストール」）



- ⑥「デスクトップのアップデート」画面が表示されるので「はい/いいえ」のいずれかを選択して下さい。（標準は「はい」）



- ⑦「インストール先フォルダ」画面が表示されます。  
インストール先フォルダを選択して下さい。



- ⑧「新しいコンポーネントをアップグレードしますか?」が表示されます。いずれかを選択して下さい。



- ⑨インストール完了メッセージが表示されたら「OK」をクリックして下さい。



- ⑩コンピュータを再起動する必要がありますと表示されたら「OK」をクリックして下さい。

### オンラインサインアップの開始

- ①パソコンが再起動したらパソコン画面上の「Internet Explorer」アイコンをダブルクリックし、Internet Explorerを起動して下さい。



- ②ODNスターターキットが起動します。  
ボタンをクリックして接続を開始して下さい。



- ③接続が完了し、しばらくするとオンラインサインアップの画面が表示されます。



\*注意:ここで接続がうまくいかない場合、モデムの設定が適切でない可能性があります。一旦ダイヤルアップセクション、[ダイヤルのプロパティ]をクリックして設定を確認して下さい。



- ④オンラインサインアップ画面の指示に従い、サインアップを行って下さい。

\*注意:アクセスポイント選択画面ではご利用されるエリアにあわせてアクセスポイントを選択して下さい。

\*注意:お客様番号は日本テレコム市外電話サービスの請求書に記載されています。またソフトウェア管理コードは「1143701#008」を入力して下さい。

### オンラインサインアップの完了

- ①登録が終了すると「登録終了通知画面」が表示されます。



\*注意:この「登録終了通知画面」の情報はお客様がODNをご利用される際に必要な情報となりますので、必ず情報メモを取り下さい。この情報を紛失された場合には、後日郵送される「ご利用のご案内」に記載されている仮パスワード切替日までにODNの接続ができなくなります。なお、お客様の接続情報についてはサポートセンターでは一切開示できません。

- ②「自動設定を行う」ボタンをクリックするとインターネット接続に必要な設定が自動的に行われます。設定完了後、回線が切断され、サインアップが終了します。

### ODNへの接続

- ①ODNをご利用される場合はパソコン画面上の「Internet Explorer」アイコンをダブルクリックして下さい。ダイヤラーが起動します。



- ②パスワードを入力し接続して下さい。

\*注意:オンラインサインアップで設定されるパスワードは仮パスワードです。接続パスワードには有効期限があります。登録後送付されるODNご利用のご案内に仮パスワードの有効期限と接続パスワードが記載されていますので、有効期限が切れたら接続パスワードを入力して下さい。

世界をつなぐ あなたに thanks  
**日本テレコム**

ご不明な点は

**ODNサポートセンター**

**0088-85** (ODN接続サポート・無料) **0088-86** (ODNサービス案内・無料)

へお問い合わせください。

# Play Online



## Network Game of the Year

ネットワークゲームオブザイヤー投票開始! 020

### ニュース

022

## Play Online NEWS Summary

- BLOOD、MOTO RACERなど、名作ネットワークゲームの続編情報
- Westwood Studio社にコマコン2の仕上りを聞く
- 東京ゲームショウでのイベント詳細決定
- ダークアイズをデザインするキーマン2人に世界観を聞く
- メルトダウン東京でキャッチしたDirectXのロードマップ ほか

国内外の売れ行きが一目で分かる  
パソコンゲーム  
売上げランキング

ソフトウェアリリース  
スケジュール

TECHNICAL EDGE  
新製品情報

042

044

145



Motocross Madness



ダークエイズをデザインするキーマンインタビュー

### 特集1

067

## マルチプレイが熱い パソコンゲーム高密度攻略

### Motocross Madness

ダートを走破する醍醐味をうまく再現した「Motocross Madness」は、バイクマニアでなくとも楽しめるレースゲームだ。3Dアクセラレーター必須と言うだけあって、そのグラフィッククオリティとスピード感はほかでは味わえない。IGZでもかなり盛り上がっているこのゲームを最速詳細攻略

068



Urban Assault

076

### Urban Assault

リアルタイムシミュレーションと3Dシューティングが見事に融合した「Urban Assault」。新しいジャンルのこのゲームでは、戦略的要素とアクション要素の両方が要求される。攻略記事では勝つためのノウハウを惜しみなく掲載した。また、付録ポスター裏面には、ユニットデータ一覧表も完全掲載

076



SIN

082

### SIN

究極までカスタマイズされたQUAKE II エンジンが描き出す3Dグラフィック、プレイヤーの行動がストーリーに影響を与えるアクションベースアウトカムなど、より進化した3Dシューティングが「SIN」だ。このゲームで勝つために必要なデータを完全網羅して掲載

082



### 特集2

097

## フライトシミュレーター パーフェクトマニュアル

この秋から冬にかけて、フライトシミュレーターの新作ラッシュが来る。しかし、初心者にとって、フライトシミュレーターは敷居の高い感があり、各ゲームの違いも分かりにくい。この特集では、入門者向けの内容からネットワーク対戦で役立つ実戦テクニックまでを完全網羅した情報をお届けする

ヘビーゲーマー必読アイテム

### 特集3

131

## ダイアルアップルーター 究極ガイド

2台以上のパソコンを持っているユーザーなら、ダイアルアップルーターの購入を考えたことがあるだろう。しかし、ネットワークゲームをプレイする際には難解な設定が必要であったり、マニュアルもTAやモデムと比較すると分かりにくいものも多い。そこで、ダイアルアップルーターの仕組みから、今買える製品の最適設定まで、本誌ならではの使える情報を掲載した

### ゲームソフトレビュー

045

## Play Online Exclusive Review

- RAGE OF MAGES
- BARRAGE
- INDEPENDENCE WARRIOR
- SPEARHEAD
- ガンジョンウォリアー
- FALL OUT
- WARGAMES

- COMMANDOS
- ICARUS
- HRM
- MORTAL KOMBAT 4
- Ultima Online
- HYPER DRAG RACING
- 怪盗の野望 Internet

### その他

- 016 付録CD-ROMハイライト
- 144 読者プレゼント
- 156 付録CD-ROMの使い方
- 160 次号予告・広告索引

096

● PAWオンライン  
イベントに参加して  
**Play Online特製  
グッズをもらおう**



### 連載

038 Dreamcast(定価)フォーメーションセンター

066 Play Online Entertainment  
GAME: 絶頂少年約書生生活ソフト  
～なすびの館～

088 評論家  
PIONEERS ON THE DIGITAL FRONTIER  
ULTIMAシリーズを手続ける悪魔  
[Richard A. Garriot]

064 ● タダで遊べるネットワークゲーム  
ARC

094 ● ロードセレーレーター定点観測  
Do! Voodoo

118 ● ULTIMA ONLINE  
Eメール  
MO.net  
UO THE 2nd AGE  
ベータテスト速報

124 ● QUAKE II 定点観測  
IMPULSE 999

126 ● 小説家野郎  
Falling Down to Hell

128 Code Factory

132 いかさま野郎 チートコマンド

134 すべての疑問に答えます Gamer's Pit

158 Play Online SQUARE

159 10分で覚えられる  
ネットワークゲーマーのための英会話



# Mystic Weaver

ミステック・ウィーヴァ

神秘を織り成す者達

<http://www.csquare.co.jp/network/MW/>

指輪は古き契約を統べ  
契約は獣魔を統べる……

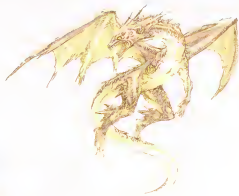


# Mystic

ミステック・ウィーヴァ

<http://www.csware.>





# Weaver

神秘を織り成す者達



co.jp/network/MW/

指輪は古き契約を統べ

契約は獣魔を統べる……







インターネットに  
権謀術数が渦巻く。

# 信長の野望 Internet

10.2  
ON LINE

## ネットワークで戦国を制せ——

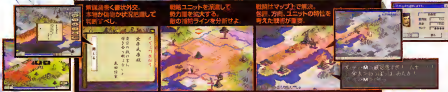
- 秘密外交を可能にする書状システム  
同盟国と一緒に他国へ攻め込んだり、敵の策謀計を  
破るなど秘密外交が可能。
- 刻一刻と変化する陣取りを  
可能にする勢力圏システム
- 快適にプレイするための同時ターン制

Windows 95/98 Windows NT 4.0版

価格 7,800円

定価 7,800円  
ネットワーキングを  
体験しよう!

東京ゲームショウ'98秋  
開催日:10月14日(木)~15日(金)10:00~17:00



発売記念キャンペーン実施!!  
プレイするだけで  
豪華賞品のチャンス!!  
ゲームを完結して3週間以内  
に封入された豪華賞品がもらえる  
抽選式を実施!!  
抽選式はホームページ  
<http://www.koei.co.jp/>  
で実施!! 98.10/26~99.1/3

インターネットプレイにはインターネットに接続可能な環境が必要です。モデムで接続する場合は、28.8kbit/s以上のモデムが必要です。ダイヤルアップ・ルータでの接続、企業・学校等のファイアウォール経由の接続や、一部のプロバイダによってはインターネットプレイが動かない場合があります。インターネットゲーム可能な環境が整ったプロバイダへ、<http://www.koei.co.jp/intgame> からダウンロードできます。プロバイダへの契約金と接続料、アクセスポイントまでの通信代等は、お客様に自身の責任となります。遅延時には、サーバーにつながらないことがあります。



©1998 KOEIの登録商標を許可されています。テレホンサービス TEL 045-561-1100 (1/24コンシューマー) TEL 045-561-8200 (テレビゲーム専用) ホームページ <http://www.koei.co.jp/>  
Microsoft、Microsoft、Windows、NTは米国マイクロソフト・コーポレーションの登録商標でありその他の商標にも必ず登録商標です。  
プレイステーションの商標はソニー株式会社により登録されています。本製品はプレイステーション2にのみ対応しています。  
●本製品は日本国内向けに開発された製品であり、各々の国や地域に合わせた対応が必要です。  
●当社は本ソフトの無断複製・貸付・中古販売は一切許可しておりません。

株式会社 光栄

〒223-8503 横浜市中区京町1-58-12 TEL:045-561-4061 (FAX)

# NetGenesis4

IPルータ+HUB+高速シリアルポート

ファイアウォール機能  
NAT・IPマスカレード機能  
高速シリアル(480.8Kbps)を2ポート搭載  
自動接続・切断機能(ダイヤルアップ接続時)  
ISPダイヤルアップ接続、RASサーバ接続、ISP専用線接続  
ISP・LAN接続、ローカル専用線接続に対応  
Windows 95/98/NT4.0用セットアップユーティリティ添付  
セットアップも簡単

＜モデム(TA)設定＞  
回線の種類とシリアルポートに接続する機器の設定を行います。設定はモデム定義ファイルを読み込むだけなのでとても簡単です。



ルータがあれば1本の電話回線で複数のパソコンから同時にインターネットできるらしい…  
「ルータが欲しいけど今使っているTAがムダになるし…」  
「ISDNにしようけどルータは使えない」と言った悩みもNetGenesis4がすべて解決!  
外付けのモデムやTAをダイヤルアップルータにヘンシンさせることができるのです。

「内デファクトスタンダードと言えるK56flex方式モデムに、標準規格V.90を追加。MRV56XLを使えば今すぐデジタル回線に迫る快適な通信が行えます。規格が統一されてもスタンダードモデムはマイクロリサーチ!

ユーザーが望むものを……  
マイクロリサーチから

# MRV56XL

56Kbps標準規格 V.90 準拠+K56flex両対応

フラッシュROM  
標準搭載

Windows/Macintosh対応  
オープン価格



コンセント分離型ACアダプタ採用  
オンバーディスプレイ対応  
(遠くまでシリアルポートからパソコンにしかできません。アプリケーションは付属していません)  
各社オンラインサインアップソフト、GUR通信ソフト添付



MR560シリーズ用 V.90ファームウェア  
無償ダウンロード公開中  
<http://www.mrl.co.jp>

オンラインショップ マイクロリサーチ・ダイレクト <http://www.mrl.co.jp/direct/>



# 「いいえ、IIJ4Uは ユーザーがいくら増えても、 スピードダウンしません。」

それは、絶えずバックボーントラフィックの増加傾向をIIJのスタッフが24時間休みなくウォッチし、つねに一歩先を行く回線増強を続けているからです。だから、IIJ4Uはビジー率が増えたりスピードが落ちたりしないのです。また、ルータの故障や障害といった、万が一の事態に備えて、瞬時にバックアップできるラインを確保。つねに高品質で安定した通信経路を維持し、いつも快適にお使いいただけるようIIJは努力しています。こんなにハイグレードなネットワークを月額基本料1900円で使えるなんて、ちよつと贅沢だと思いませんか。だからインターネットに詳しい人は、みんなIIJ4Uを選んでるのですね。

【お問い合わせ先】  
① 初期費用を大幅に下げ、1900円に加入いただけます。② 月額基本料1900円で10時間まで通信料全無料、10時間を超えた分は従量制で5円/分、20時間以上はいくら使っても上限4900円。③ 年中無休365日のユーザーサポート。④ 2カ所までのメール転送機能を無料提供。⑤ 家族でメールアドレスが持てるメールボックスオプションサービス。追加メールアドレス1個につき300円/月。⑥ 合計245Mbpsの対アメリカ回線。⑦ A・D・Netによるアジアへのダイレクトアクセス。⑧ 海外ローミングサービス。⑨ IPマルチキャスト受信機能を提供。

これからますます

# IIJ4U

個人向けインターネット接続サービス

<http://www.ij4u.or.jp/>

TELEPHONE

4人  
つ  
た。人  
気だ。



# これが、 SOHOの 新基準。

 YAMAHA



ヤマハ TA/リモートルータ、あらわる。

TAとして。リモートルータとして。

斬新なフォルムの中に、待望の性能を満載して新登場。

- パソコン一台の時はTAで、複数になったらルータでLAN、Hubポート、アナログ端子3ポートもついたオール・イン・ワンタイプ、小規模ネットワークに最適です。
- 複数のプロバイダーに対応、NAT/IPマスカレードで複数台のインターネット接続も可能です。
- 設定は付属のCD-ROMとブラウザで簡単に行なえます。

Net  
Volante  
ネットボランチ  
**新登場**

メーカー希望小売価格(税別) ￥49,800

  
別冊を随所に掲載します。

お問い合わせ先/ヤマハ株式会社 ネットワーク部 中丸部 〒436-0092 静岡県静岡市清水区本郷2-1-1  
TEL:053-62-3123 FAX:053-62-5346

<http://www.yamaha.co.jp>

ヤマハ株式会社



# ISDNのベストパートナーが さらに進化した。新・快速ルータ NetVehicle-fx3 登場。

ネットビークル

ホームインターネットの  
使いやすさ  
オールインONEだちよ。



1台でISDNのインターネット、電話、FAX、複数のパソコンが収容できるNetVehicle-fx3。さらに、省エネ、アナログ機能、ユーティリティ機能、メール着信サービスなど、ホームインターネットのごきげん機能が満載。TAよりずっと便利なおススメのルータです。

## ◆かんたんdeごきげん クイックスタート

DSU、アナログポート内蔵で接続かんたん。WWWブラウザで設定かんたん。ビギナーでもすぐインターネットスタートできます。

## ◆省エネdeごきげん パワーマネジメント

パソコンを使わない時にS/T点電話以外の機能をOFFにできる省電力機能。パソコンを外出先から電源ONにすることも可能で、万一の停電対策も充分です。  
※Wake up on LANに設定したパソコンが対象です。

## ◆べんりdeごきげん アナログ機能

TEL/FAX識別着信、優先ポート設定、フックスホン対応など、充実したアナログ機能もカバーしています。ナンバーディスプレイ対応のアナログ電話機も接続できます。

## ◆いろいろdeごきげん ユーティリティ機能

コールバック、PHS+モバイルパソコンでのアクセス、2つのプロバイダ同時利用など、多彩な利用が実現します。

## ◆メールdeごきげん 電子メール着信通知サービス

メールが到着するとプロバイダがNetVehicle-fx3に教えてくれる電子メール着信通知サービスに対応。確認のための無駄なアクセスをする必要がなくなります。  
※電子メール着信通知サービスは富士通インターネットサービスNetNetWebでご利用いただけます。

NEW



68,800円(税別) NetVehicle-fx3

●10BASE-Tポート×4、アナログポート×2、DSU内蔵、S/T直ポート×2 ●TCP/IPルーティング、マルチタリングPPPoE、デュータ登録、ISDN4回線同時使用、マルチNAT(遠隔ゲーム等にも対応)、マルチルーティング(複数プロバイダの同時利用)、双方向DCHPサーバ、動的DNSサーバ、デモユーティリティ、マルチダイヤル、保安表示など ●OCNなどの電話機によるインターネットサービスにも対応 ●中継電話(転送)、着信番号制限、着信履歴、緊急発信記録、ホイスワフ対応、フックスホン対応、記憶カードエディタ、ナンバーディスプレイ対応、ダイヤルイン、グローバル着信対応など ●ワンタッチレベルアップ、WWWブラウザ設定 ●外形寸法280X210X45mm、2.0kg

小型スタンダードモデル NetVehicle-I 59,600円(税別) も絶賛発売中

詳しい情報はインターネットでご覧いただけます。  
<http://www.fujitsu.co.jp/hypertext/Product/telcom/NN>

富士通のインターネット/イントラネットルータ

# NetVehicle

FMインフォメーションサービス フリーダイヤル 0120-69-4321 9:00AM~5:00PM 月一金(祝日も除く)

富士通カテゴリーFAXサービス

※03 FAKS03 プリンタ機能をご利用ください。

043-299-3642(平瀬) 06-949-3270(大塚)

①お手持ちのFAXから上記電話番号へダイヤルしてください。②お手持ちのFAXに1,000円を預けてください。③受信機にFAXのスタートボタンを押して、受信機を置いてお持ちください。お手持ちのFAXのコードが読めます。

# 体験版・デモ版ゲームがギッシリ詰まった Play Online付録CD-ROMハイライト

## 国内外の先端パソコンゲームセレクション

本誌のレビュー記事や特集で取り上げているゲームを中心にセレクトしました。体験版とは言え、マルチプレイをサポートしているものもあるので対戦も可能です。また、国内初収録タイトルもあるので、ぜひ一度プレイしてみてください。



Urban Assault



SIN



武勇伝～三国志の群雄達～



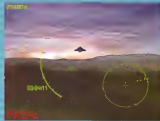
THE RACE TO GALAMAX



WARGAMES



RECOIL



BARRAGE



COMMANDOS



CYBERDOME Ver.1.2



ECHELON



MONTEZUMA'S RETURN



RAINBOW SIX



LOAD RUNNER2



PEOPLE'S GENERAL



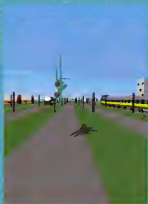
SURVIVAL



JOHNNY HERBERT'S  
GRAND PRIX  
CHAMPIONSHIP 1998

## 特集2運動企画 フライトシミュレーター 参照ファイル

フライトシミュレーターの楽しさや魅力、だいたいご味などを分かりやすく徹底的に解説した特集2に運動させ、フライトシミュレーターのプレイに役立つファイルを収録しました。p.097からの記事と併せてご覧ください。



SU-27リプレイファイル

## 仮想空間PAWで 特別イベント 第3弾開催

無料でオンライン上のコミュニケーションが楽しめる、バーチャルワールドPAWのクライアントソフトを収録。9月号、10月号に引き続き、Play Onlineオリジナルグッズが当たるオンラインイベントの第3弾がPAWで開催されます。詳しくはp.096の記事をご覧ください。



PAW



対戦版プログラム、アップデータプログラム  
を収録した特別付録CD-ROM付き!

Windows95版  
戦術線シミュレーションゲーム  
大戦略マスターコンバット2を完全攻略!



**大戦略 マスターコンバット2**  
完全攻略ガイド  
Windows95版  
システムソフト公認

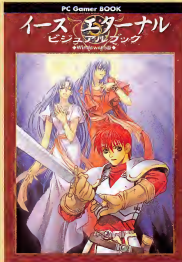
- 対戦版プログラムは本書だけのオリジナル!
- 大戦略マスターコンバット2の全28面を徹底攻略
- 兵器リスト、改造技術データ、マップイベント、登場キャラクターなどデータも充実
- さまざまな隠しデータを満載!

定価:本体2,300円(税別) A5判/160ページ

©1996 SystemSoft Corporation  
©1996 宝島社/システムソフト

Windows95版 ファンタジーRPG  
イースエターナルのすべてがわかる!

特製描き下ろしイラスト付き!



**イースエターナル**  
ビジュアルブック  
日本ファルコム公認

- 全MAPをオールカラーで掲載
- 各種データ、攻略に役立つテクニックを大紹介
- 昔懐かしいPC-88版のページもあるぞ

定価:本体2,300円(税別) A4判/96ページ

©1996 Nihon Falcom corporation



シーケンスパラディウム  
**Sequence palladium**  
完全攻略ガイド

ゲーム攻略に役立つ  
情報がてんこもり!

定価:本体2,000円(税別) A5判/160ページ  
©1996 KOGADO STUDIO

**好評  
発売中**



**マスターオブ  
モンスターズ**  
魔導王の試練  
オフィシャルガイド

定価:本体2,000円(税別)  
A5判/160ページ  
©1997 SystemSoft Corporation



**マスタージーク**  
完全攻略ガイド

定価:本体1,900円(税別)  
A5判/128ページ  
©1997 SystemSoft Corporation



**ヴァンテージ  
マスター**  
オフィシャルガイド

定価:本体2,000円(税別)  
A5判/176ページ  
©1997 Nihon Falcom corporation



フリーソフト&シェアウェア集

**日本代表**

20000本を完全収録した決定版

ISBN4-900952-32-X

20,000本を完全収録した決定版

# PACK for WIN GOLD

## 1998年後期版

定価:本体7,800円(税別)

あらゆるジャンル、機種、OSを網羅したオンラインソフト集です。20000本以上の収録ソフトを簡単な操作で解凍/コピーできる「PickUPナビゲーター」、WWWブラウザでの閲覧など、ソフト探しに便利な機能を満載。深刻なコンピュータウイルスによる被害からあなたのパソコンを守る、ウイルス対策ソフトウェアの試用版を多数収録しています。

フリーソフト&シェアウェア集

# 日本代表

**好評発売中**

タイトル数国内最大! あらゆるジャンルを網羅!



フリーソフト&シェアウェア集

**日本代表**

国内・海外ソフト6000本を収録した決定版

ISBN4-900952-33-8

国内・海外ソフト6000本を収録した決定版

# PACK for MAC

## 1998年後期版

定価:本体5,800円(税別)

国内製オンラインソフト約4000本に加え、アメリカの代表的なマッキントッシュ・ユーザーズグループ「AMUG(アリゾナ・マッキントッシュ・ユーザーズ・グループ)」がセレクトした約2000本の海外製ソフトを収録。国内外の便利なオンラインソフトが満載です。



<http://www.axela.co.jp/pack/>

この冊子についてお問い合わせは、こちらへお願いします。  
〒183-0042 東京都西武池袋店東武池袋店3-1-12 TEL.03-3484-8288(受付係)

株式会社  
**アクセラ**

発行 **バクター** 発売 **アクセラ**

# Network Game

最も輝いたネットワークゲームタイトルはどれか  
ネットワークゲーム界の名誉たる賞がここに創設



## 記念すべき第1回 ネットワークゲームの夜明けを祝福しよう

今回が第1回目のNetwork Game of the Year。年末のリリースラッシュを例に出すまでもなく、これからますます盛り上がりつついく気運に満ち溢れているネットワークゲーム界。その面白さと大きな可能性が、徐々に日本国内へも浸透してきている。しかし、いまだにネットワークゲームを真実に評価しようという動きは、ここ日本においては見られないのが現状だ。

そこで、Play Onlineではネットワークゲームの魅力と可能性を評価し、その面白さを広く知らしめることを基本理念とするNetwork Game of the Yearを創設する。読者諸兄との連携の上で、優れたネットワークゲームを高く表彰し、ネットワークゲームが向かう未来が豊かなものとなるために激励していきたい。



# of the Year

## ノミネート基準と審査方法

基本的には1年間の期間内にリリースされたタイトルからノミネート作品を選出する。だが、第1回目の今号に限り、本誌vol.001から1998年10月号までにかけて掲載されたマルチプレイ対応のゲームタイトルの中から、編集部でノミネート作品を選出し、その中から最も優れたネットワークゲームを選出する。ノミネート作品から読者投票(アンケート)はがき、本誌ホームページからのオンライン投票と、審査員投票(本誌編集部員、本誌ライター陣)によって審査を行い、得票数が最も高いものが各部門の大賞に選出される。また、全ノミネート作品の中からネットワークゲームとして優れたタイトルを一つ選出し、最も得票数が多いものへNetwork Game of the Yearの称号を授与する。読者投票締め切りは1998年10月31日とし、受賞作品の発表は本誌2月号(12月24日発売号)に行う。

## 読者投票方法

読者投票は2通りの方法がある。投票してくれた読者の中から抽選で100名の方にPlay Online特製グッズをプレゼントするので大いに参加してほしい。

### アンケートはがき

アンケートはがきの裏には、Network Game of the Year(大賞)として、全部門のノミネートから一つのタイトルだけを選び、そのタイトル名を記入する。

アンケートはがきの裏には、各部門ごとに、ノミネートタイトルから一つを選び、マークシートでそのタイトルの番号を記入する。



### 本誌ホームページからの投票

Network Game of the Yearのホームページ(<http://www.play-online.com/NGY/>)から、各部門ごとにノミネートタイトルから一つをスクロールバーの中から選択する。また、最後の欄には全部門のノミネートから一つのタイトルだけをNetwork Game of the Year(大賞)として選び、スクロールバーで選択する。住所・氏名・電子メールアドレスも忘れずに記入のこと。

## ノミネートタイトル

### <3Dシューティング>

| <アクション部門> | <フライト部門>                         |
|-----------|----------------------------------|
| QUAKE     | WING COMMANDER:PROPHECY          |
| QUAKE II  | X-WING VS TIE FIGHTER            |
| HEAVYGEAR | CONFLICT:FREESPACE THE GREAT WAR |
| UNREAL    | FORSAKEN                         |
| タナラス      | インカミング                           |
| Outwars   |                                  |

### <RPG部門>

|               |
|---------------|
| ULTIMA ONLINE |
| DIABLO        |
| ドラゴンズドリーム     |
| ライフストーム       |

### <レース部門>

|                          |
|--------------------------|
| MOTO RACER               |
| Monster Truck Madness II |
| Cart Precision Racing    |
| REDLINE RACER            |
| ULTIMATE RACE PRO        |

### <シミュレーション部門>

|                    |
|--------------------|
| STARCRAFT          |
| Age of Empires     |
| 武勇伝〜三国志の群雄達〜       |
| Urban Assault      |
| TOTAL ANNIHILATION |

### <フライトシミュレーション部門>

|                               |
|-------------------------------|
| USネービーファイターズ ファイナルミッション       |
| Microsoft Flight Simulator 98 |
| F-22 エア・ドミナンスファイター            |
| JOINT STRIKE FIGHTER          |
| F-15                          |

### <アクション部門>

|                   |
|-------------------|
| 電脳戦機バーチャロン        |
| TAKE NO PRISONERS |
| DIE BY THE SWORD  |
| ARMY MEN          |
| DEATHTRAP DUNGEON |

### <ノンジャンル部門>

|                        |
|------------------------|
| ポストバット                 |
| フィファ:ロード・トゥ・ワールドカップ 98 |
| アクセスガールズのインターネット麻雀     |
| 上海ダイナシティ               |
| Microsoft Golf 1998年版  |

### <ベストグラフィック部門>

|                    |
|--------------------|
| UNREAL             |
| インカミング             |
| FORSAKEN           |
| MOTORHEAD          |
| QUAKE II           |
| F-22 エア・ドミナンスファイター |

### <ベストサウンド/ミュージック部門>

|                    |
|--------------------|
| UNREAL             |
| QUAKE II           |
| STARCRAFT          |
| DIABLO             |
| F-22 エア・ドミナンスファイター |



# Play Online

## 海外ゲームの最新情報を

人気タイトル「BLOOD」「DUNGEON KEEPER」「TUROK」「MOTO RACER」「UPRISING」の統括が、グラフィック、マルチプレイ機能を大幅にパワーアップし、相次いで登場する。果たして、前作を超えるヒット作となるのだろうか。今回はこれらの続編を含めた全12本のマルチプレイ対応タイトルを紹介する。

### B BLOOD 2: THE CHOSEN



100 \$ 100 \$ 720

前作の設定から100年後の世界に舞い戻ってきた主人公Calish、ほかの3人の「選ばれし者」を再会すれば、悪神チェノボスに代わって世界を支配できるとして、古巣のカルト教団をせん滅するのが今回の目的だ。開発元のMonolith Productions社によると、後編「兄弟の争い」は1と「弟たちの決闘」を含むはたまた年内内で、バイオレンスも今まで以上に強烈なものになるという。従来の3Dシューティングの枠を超え、スプラッター効果もきっちり詰め込まれたホラーゲームとして再登場するのである。舞台となっているのは2028年の近未来。カルト教団モノリブ(Gideon)によって組織化された、強大な武力、術能力を保有している、この教団に立ち向かうのが、Calish以下、前世にCalishの妻だったこともあるDaphia、異次元の戦い「Chimeras」、そして、タフな女性士Gatrilkaの4人の物語である。

ストーリーを重視した3Dほだのレベルで構成され、目的を達成して前進すれば、ゲームをクリアするものも少なくはない。序盤やヘルスでさえ、活劇の先に無意味に置かれたりしている。しかし、ゲームのコンセプトと比べて、かなり実用なプレイが要求されるようである。同社開発による「High Tech」エンジンで実装されたフュージョン技術は非常に美しく、モーションキャプチャーされたモンスターたちがのびのびと、ゲームの雰囲気や言えば、「プレーダンラン」の未来的な見た目と「クロウ」のゴシック調の要素を混ぜたような世界観である。DirectX 9.0cのグラフィック設定によって遊べる世界は、今までになかったゲーム環境を持っている。部分ごとに調整を試みることも可能で、銃や弾や視覚的な要素などは自由にカスタマイズできるだろう。もちろん、自作で資料の豊かなキャラクターの決めゼリフも含まれている。

最終的にマルチプレイを重視して制作されたおかげで、32人まで参加できるダスマッチや、協力しコンピュータ敵との戦と戦う敵対チーム対戦モードがある。マッチングサービスやチャットルームのあるフリープレイも予定されている。



#### BLOOD 2: THE CHOSEN

ジャンル：3Dシューティング

開発元：Monolith Productions社

販売元：アメリカ

発売元：GT Interactive社

発売時期：1999年10月

開発時期：日本

発売元：未定

開発時期：未定

ネットワーク：ケーブル接続、モデム、IPX、TCP/IP

(DirectPlay対応)

### A ALIENS VS PREDATOR



100 \$ 100 \$ 720



数年前にアタリ社から発売され、会社と企業を共に消えていったゲーム機Jaguar。このマシンに対応したゲームは多くなかったが、中でも群を抜いて人気があったのが「ALIENS VS PREDATOR」だ。その作品を現在のパソコン技術で「再生」させたのがこのゲームである。タイトルに「PREDATOR」の文字がないだけでなく、決して画面で登場しないのである。もちろん、パソコン版では、まったく新しいグラフィックエンジンに書き換えられている。Glideに対応した米国人3Dグラフィックで、16人までのマルチプレイモードをサポートしてある。遊び方も充実だ。

2Dグラフィックが得意を有する2Dアクション映画の態度。エイリアンとプレデターを同じ土壌に育ててくるとどうなるか。答えは2通り。どっちの光景である。ゲームの舞台となるのは、宇宙のどこかに浮かぶ遠く星の洞窟内科学研究所「グレンジン」。人間は未知のエイリアン種族を発見したため、そのエイリアンを研究させてしまう。おかげに、プレデターまでもが彼れに捕入してゆくのである。捕縛しているマリオンもまたたものでない。宇宙ステーションに数えられないスライムやミサイルランチャーを駆使して、敵を殲滅しなければならぬのだ。

もちろん、エイリアンとプレデターでもプレイすることができる。映画の設定を可能な限り再現し、それぞれに違った特徴を持たせている。エイリアンは武器が得意で、ボクシンググローブ、両腕のスピードとつづ。だが、しっぺを利用した遠距離で戦うことができる。壁や天井など、おどろおどろしい場所を駆け回り、壁に走り込んで敵を倒す。対戦で遊びたいなら、このゲームをプレイすることが最もエキサイティングな方法である。プレデターは、リストブレードや円筒状の武器、肩に装着されたプラズマキャスターといった特有の光線銃兵器で敵を攻撃する。ボクシンググローブ、両腕のスピードとつづ。だが、しっぺを利用した遠距離で戦うことができる。壁や天井など、おどろおどろしい場所を駆け回り、壁に走り込んで敵を倒す。対戦で遊びたいなら、このゲームをプレイすることが最もエキサイティングな方法である。プレデターは、リストブレードや円筒状の武器、肩に装着されたプラズマキャスターといった特有の光線銃兵器で敵を攻撃する。ボクシンググローブ、両腕のスピードとつづ。だが、しっぺを利用した遠距離で戦うことができる。壁や天井など、おどろおどろしい場所を駆け回り、壁に走り込んで敵を倒す。対戦で遊びたいなら、このゲームをプレイすることが最もエキサイティングな方法である。

#### ALIENS VS PREDATOR

ジャンル：3Dシューティング

開発元：Rebellion社

販売元：アメリカ

発売元：Fox Interactive社

発売時期：1999年 前半

開発時期：日本

発売元：未定

開発時期：未定

ネットワーク：あり



# GLOBAL DOMINATION

ULTRA (Universal Tactical Response Agency) という無国籍軍事組織のメンバーとなったプレイヤーが、一兵の形の時として世界を制覇していくという戦略型戦略ゲームの最高峰。往年のホーナーゲームの名作リターンコンクエストに、近世兵器と戦術面で更新されたような内容だが、「世界の広さ」が驚異的という。とてもダークな印象を与えるゲームだ。ストーリーは、2015年の近未来にULTRAに入団したプレイヤーが、国家の危機を救うとして、ライバル組織WCE (World Order Enterprise) の攻撃を巧みにかわして、自国を世界一の強国にするというもの。だが実際は、世界一どころか世界唯一の国家組織を成し遂げなければならない。平たく言えば、夢の単独政権を設立する過程での反作用として、ほかの国々(実名で登場)を併呑していくのである。

ゲーム内容はミッション制で進行し、その間にフルホーミングビデオがフリーティングという形で挿入される。このフリーティングが何の力を入れており、国家の強弱や戦術だけでなく、政治、経済、軍事、社会といったターゲットとなる国家の諸データを考慮してくれる。プレイ画面は高度な見込みと地球の地図、マウスの操作でズームに調節でき、リアルタイムで戦況を実行する。カメラ視点は戦闘やミサイル発射によってズームインできるが、惑星規模から国家単位まで、スクールの異なる戦況を楽しむのである。

中立国家を併呑で飲み込んでみれば、ミサイル、潜水艦、爆撃機、対空戦闘兵器などを駆使して一気に有利でもない。敵の思考ルーティンもみて、防衛態勢を高く設定すれば、自衛や化学兵器で防衛の強い攻撃を仕掛けてくれるので、防空ミサイルやレーダージャマーで見出しなければならぬ。

ミッション終了時点で、タリトリーの戦況や経済状況といったデータが算出され、プレイヤーの得意が決定する。また、成功の割合によって、以後のミッションで供給される戦術製造技術にも影響が出てくる。マルチプレイモードでは15人までが同時対戦できる。国家を併呑した経路や軍備力などは、対戦相手との比較が図られることは無い。



## GLOBAL DOMINATION

ジャンル：リアルタイムストラテジー

開発元：Psygnosis社

アメリカ

発売元：Psygnosis社

発売時期：1998年10月

日本

発売元：東宝

発売時期：未定

対応プラットフォーム：PS、PC、TAP



# GANGSTARS: ORGANIZED CRIME



シムシティが、「表の顔」である市長として街作りを行い、その裏でシミュレーションである。このGANGSTARSは表裏ともに「裏の顔」としてストーリーを享受するゲームだろう。プレイヤーはギャング団のリーダーになり、1980年代のシカゴを舞台とし、犯罪、暴力、金、権力、愛、友情、忠誠、野心、競争、戦争といった不正行為をすべてプレイで経験できる。力と金とをため込んでいく。敵方だけでなく味方にもならないので、ときには、警察と協力して事件を解決したりする必要がある。また、このゲームで非常に重要な要素もある。闇と金のバランスが大変重要な要素である。

フィニッシュリッシュ(GMCTV2000)のゲーム画面は、時代感を感じさせる。かなりレトロなグラフィックであり、雰囲気がある。アパート、オフィス、公共ビル、商業地など、バリエーション豊富な建物があり、1000ブロックほどの広大な都市圏を築ける。最大で2000人の一般市民、2000人の犯罪者、400人のギャングメンバー、2500の警察と1000の非正規エージェントが登場する。インポート・エクスポートのシステムで、プレイヤーの好きなように、犯罪者やメンバーの管理が容易になる。メンバーの管理は複数のカメラで監視でき、リアルタイムで変化していく街の様子や犯罪活動の一部始終が手に入るようになるのだ。

当初は小さな本都府政庁から始めた組織も、成長するに従ってやっかいな組織に出くわすようになる。そうしていくと、警察や裁判官と対峙し、もしも、工作することも可能なのだ。ライバルとなる組織と対峙する。それと並行して、黒金ルーティンを持っており、行方不明の人物を捜索する必要がある。金と力とをため込んでいく。ギャングのリーダーとして、プレイヤーの管理が容易になる。メンバーの管理は複数のカメラで監視でき、リアルタイムで変化していく街の様子や犯罪活動の一部始終が手に入るようになるのだ。

当初は小さな本都府政庁から始めた組織も、成長するに従ってやっかいな組織に出くわすようになる。そうしていくと、警察や裁判官と対峙し、もしも、工作することも可能なのだ。ライバルとなる組織と対峙する。それと並行して、黒金ルーティンを持っており、行方不明の人物を捜索する必要がある。金と力とをため込んでいく。ギャングのリーダーとして、プレイヤーの管理が容易になる。メンバーの管理は複数のカメラで監視でき、リアルタイムで変化していく街の様子や犯罪活動の一部始終が手に入るようになるのだ。

当初は小さな本都府政庁から始めた組織も、成長するに従ってやっかいな組織に出くわすようになる。そうしていくと、警察や裁判官と対峙し、もしも、工作することも可能なのだ。ライバルとなる組織と対峙する。それと並行して、黒金ルーティンを持っており、行方不明の人物を捜索する必要がある。金と力とをため込んでいく。ギャングのリーダーとして、プレイヤーの管理が容易になる。メンバーの管理は複数のカメラで監視でき、リアルタイムで変化していく街の様子や犯罪活動の一部始終が手に入るようになるのだ。

当初は小さな本都府政庁から始めた組織も、成長するに従ってやっかいな組織に出くわすようになる。そうしていくと、警察や裁判官と対峙し、もしも、工作することも可能なのだ。ライバルとなる組織と対峙する。それと並行して、黒金ルーティンを持っており、行方不明の人物を捜索する必要がある。金と力とをため込んでいく。ギャングのリーダーとして、プレイヤーの管理が容易になる。メンバーの管理は複数のカメラで監視でき、リアルタイムで変化していく街の様子や犯罪活動の一部始終が手に入るようになるのだ。

当初は小さな本都府政庁から始めた組織も、成長するに従ってやっかいな組織に出くわすようになる。そうしていくと、警察や裁判官と対峙し、もしも、工作することも可能なのだ。ライバルとなる組織と対峙する。それと並行して、黒金ルーティンを持っており、行方不明の人物を捜索する必要がある。金と力とをため込んでいく。ギャングのリーダーとして、プレイヤーの管理が容易になる。メンバーの管理は複数のカメラで監視でき、リアルタイムで変化していく街の様子や犯罪活動の一部始終が手に入るようになるのだ。

当初は小さな本都府政庁から始めた組織も、成長するに従ってやっかいな組織に出くわすようになる。そうしていくと、警察や裁判官と対峙し、もしも、工作することも可能なのだ。ライバルとなる組織と対峙する。それと並行して、黒金ルーティンを持っており、行方不明の人物を捜索する必要がある。金と力とをため込んでいく。ギャングのリーダーとして、プレイヤーの管理が容易になる。メンバーの管理は複数のカメラで監視でき、リアルタイムで変化していく街の様子や犯罪活動の一部始終が手に入るようになるのだ。

当初は小さな本都府政庁から始めた組織も、成長するに従ってやっかいな組織に出くわすようになる。そうしていくと、警察や裁判官と対峙し、もしも、工作することも可能なのだ。ライバルとなる組織と対峙する。それと並行して、黒金ルーティンを持っており、行方不明の人物を捜索する必要がある。金と力とをため込んでいく。ギャングのリーダーとして、プレイヤーの管理が容易になる。メンバーの管理は複数のカメラで監視でき、リアルタイムで変化していく街の様子や犯罪活動の一部始終が手に入るようになるのだ。

## GANGSTARS: ORGANIZED CRIME

ジャンル：シミュレーション

開発元：Hothouse Creations社

アメリカ

発売元：Eidos Interactive社

発売時期：1998年11月

日本

発売元：未定

発売時期：未定

対応プラットフォーム：PS



# MOTO RACER 2



1997年度のバイクレーシングゲームの決定版が「MOTO RACER」であることは既述の事実。それからたった1年という異乎寻常の経緯を経て、Delphine Software International社によれば、「MOTO RACER 2」は前作の続編を残したものにすぎず、グラフィックは大幅に改良されたようだ。Direct3DやOpenGLに対応したグラフィックは美しく、音、振、揺、移動などの実感度がアップした。新しい照明効果で、風景やマシンにも陰影や反射光がリアルタイムで付くようになった。

アマゾン熱帯雨林から砂漠まで、多様なコースが用意され、バイクは、スーパーバイク、モトクロス用など、合わせて40種類も使用できるという。ほかのレースゲームと比較しても、スピード感が強く表現されているし、ダートバイクレース(モトクロス)でジャンプしたときの浮遊感も悪くない。

前作はスピード全開でもレースを掌握できるほど簡単(だから良かったとも言えるが)に設計されていたが、今回はかなり難易度で作られている様子。1周でゴールするの難しいが、不可能ではない。そんな難易度は歓迎だらうか。

しかし、MOTO RACER 2の新機能でなんとも気になるのが、3D Track Creatorと名付けられたレーストラックのエディット機能だ。新しいコースを一人で作ることもできる。既存のものを作り変えてもよい。道幅からジャンプするためのバンク、カーブの曲がり具合などを、シンプルなインターフェースで調整し、習って簡単に操作できる。構築れば、自分のオリジナルのチャンピオンシップレースを作ることだってできるのだ。マルチプレイヤーでは、4人、インターネット上でサポートしておき、1台のシステムでも、正直分断すれば、最大4人で遊ぶ。チーム対チームでも、レースを行うことができるという。

## MOTO RACER 2

|       |                                 |
|-------|---------------------------------|
| ジャンル: | レーシング                           |
| 開発元:  | Delphine Software International |
|       | アメリカ                            |
| 発売元:  | Electronic Arts                 |
| 発売時期: | 1998年10月                        |
|       | 日本                              |
| 発売元:  | エレクトロニック・アーツ                    |
| 発売時期: | 1999年1月                         |
| 対応機種: | あり                              |

# CENTPEDE

1980年代のアーケードゲームの名作として、今でも記憶に残る「CENTIPEDE」の3D化版。JTS社からアタリの権利を購入し(これでアタリは完全に手を降ろしたことになる)、玩具やボードゲームの大手HASBRO Interactiveが制作中のアクションゲームである。数ヶ月前にコナミの(FRODO GAMES)を3Dゲーム化したのもこの会社だ。ここでCENTIPEDEのおさらいをしておこう。数百年に一度起こる日食によって、住人たちが突然滅亡するという魔王(女王)の伝説が現実のものとなってしまい、ボスキャラQueen Pede(ムカ女王)のもと、クモ、ザンパ、ノミなどのおかしな怪物たちが暴れる。それらが災禍。近頃で平和に暮らしていたWeen Peopleに襲い掛かってきて一大事となる。この時の危機を免れた、勇敢な勇者ウォーリーが「シューター」と呼ばれる機械銃に乗り込んで魔王悪魔に出かけようとする。

CENTIPEDEには、アーケードモードとアドベンチャーモードの二つのゲームモードがある。3D化版のミッションで構成されたアーケードモードは、昔ながらのゲームプレイを忠実に再現している。グラフィックはすべて3D化されているのだが、当時のデータをもとにして魔王の動きをモデリングしたという。魔王のAI(思考回路)もオリジナル作品の真意を汲み取り、ムカ女は遠慮なく襲い掛かって来し、ノミはマッシュルーム作りに似せ、ザンパはマッシュルームに敵を攻撃する。そして、アーケードモードの開始は、スプラボート(スプラッター)100までの名前を呼び出すことにはならない。

アドベンチャーモードは、街頭戦りオジサルのモードで、30シューティングなどの3D世界で、魔王に立ち向かう。ボスキャラたちが6ステージあるゲーム世界を支配してあり、プレイヤーはウォーリーとなっており、ストーリーに沿った行動をしていくのである。カメラ視点も豊富で、第1人称のほか、[TCMB RAIDER]のようなおバーショルダ型やゲームを買いながら見るトップダウン型でもプレイできるもので、遊ぶたびに新鮮な感覚を味わえる。マルチプレイヤーは4人までで、Internet Gaming Zoneでもサポートする予定だ。

## CENTIPEDE

|       |                    |
|-------|--------------------|
| ジャンル: | アクション              |
| 開発元:  | HASBRO Interactive |
|       | アメリカ               |
| 発売元:  | HASBRO Interactive |
| 発売時期: | 1998年秋             |
|       | 日本                 |
| 発売元:  | 未定                 |
| 発売時期: | 未定                 |
| 対応機種: | モデム、IPX、TCP/IP     |







## インタビュー with West



今や年間100本近くの新作が発表されるリアルタイム戦略シミュレーション。そのジャンルの華分けるメーカー—Westwood Studios社が、期待のコマンド&コンカーシリーズ最新作を発表する。今回のインタビューで気になる新作の全容が明らかになった。



不夜城、ラスベガス。砂漠のど真ん中に突然姿を現すその街は、好況のアメリカにあってダントツの成長率を維持する。人口も100万人を突破し、カジノ産業だけ成り立っているという昔ながらの解釈では、この街を理解することはできないだろう。「DUNE 2」でリアルタイム戦略シミュレーションという新たなジャンルを開拓し、「コマンド&コンカー」(以下、C&C)、「COMMAND & CONQUER: RED ALERT」(以下、レッドアラート)を合わせて1000万本売ったというWestwood Studios社(以下、Westwood)も、ここラスベガスにあるのだ。その成り立ちについて、広報担当のクリス・ルビョウ (Chris Rubyor、以下CR)氏が説明する。

**CR** Westwoodは、1985年にブレット・スペリー (Brett Sperry、現Westwood社社長)とルイス・キャスル (Louis Castle、現Westwood社副社長)によって、ガーレージの中の急ごしらえのオフィスから出発しました。1992年にVirgin Interactive社と合併してから急成長し、現在では、従業員140人を超える大所帯となっています。

**Play Online** (以下、PO) 1992年といえば、リアルタイム戦略シミュレーションの先駆けとなったDUNE 2が発売した年ですね。

**CR** はい。以来、同じようなゲームがたぐさく発売されていますが、あの作品がリアルタイム戦略シミュレーションすべての基礎となったのは間違いないでしょう。

**PO** それで、なぜまだ「DUNE 2000」というかたちで再登場させたんでしょう。今手遅のものに比べて、新鮮さがあるとは言えないですか。

**CR** DUNEは小説や映画で、豊富な世界観が確立されていることもあり、いまだに根強いファンが多いんですよ。長い間サポーターしていただいているファンのためにも、ネットワーク部分を強化して発売させようということになったんです。

**PO** DUNE 2000は Westwood Online (Westwoodが無料で提供しているホストサーバー)にも対応しています。Westwood Onlineは好調ですか?

**CR** もうすごいもんです。C&Cには毎月5千ドルの賞金(さすがラスベガス!)を懸けていることもあり、現在では100万人を超える登録者がいます。DUNE 2000やC&Cの新作でも、同じような企画を考えていますから、日本企業もぜひアクセスしてほしいですね。

**PO** Westwood Onlineで人気のゲームは、やはりレッドアラートでしょうか。



Westwood Studios社長の広報担当。現在9年ほど、高校を卒業した直後に、システムとして入社したゲーム人間でもある。C&Cの歴史や最新作「コマンド&コンカー」の、海外に展開しているシューティングゲームの存在を届けたいと強く願って入社した。

Chris Rubyor



あくまでファンサービスと謙遜なWestwoodだが、マルチプレイモードではその実力を発揮するに違いない。アトリエダス、オールドマン、ハルコーネン。あらたならどれを落とさようか

**CR** それが、当初の予想に反して、「MONOPOLY」なんですよ。まあ、かなりの売り上げも記録しましたし、対象年齢層も広いですが、当然と言えば当然なのかも知れません。

Westwoodを訪問した翌週、Westwoodは大手ソフト販売会社エレクトロニック・アーツに1億2,250万ドル(約170億円相当)と途方もない値段で買収されている。それでもエレクトロニック・アーツの提携者はホクホク顔なほど、Westwoodは将来性のある“いい買い物”であるのだ。

DUNE 2000についてももう少し書き忘れたかったのだが、11月に発売が予定されている「COMMAND & CONQUER: TIBERIAN SUN」(以下、TIBERIAN SUN—タイベリアンサンと読む)に話を移そう。ルビョウ氏から紹介してもらったのが、プロデューサー補佐を務めるラデ・ストイサヴリッチ (Rade Stojasavljevic、以下RS)氏である。

**PO** TIBERIAN SUNは、GDIがNODをせん滅してから20年後が舞台ということですが、まず、そのあたりからお聞かせ下さい。

**RS** GDIとNOD

でストーリーは変わってしまいますが、GDIはそこ。惑星の住民を拠点近くに強制移動させることに重点を置いて活動しています。これは調査のために、タイベリウム(編集部注: C&Cシリーズに登場する緑色のエネルギー源。日本語版ではティベリウムと呼んでいた。プレイヤー



BLADE RUNNERの制作に関わり、現在は、TIBERIAN SUNのプロデューサー補佐を務める。もともと軍事関係のソフトを開発するおれ、会社で生計を立てていた。TIBERIAN SUNのプロジェクトチームには熱心に入れてもらったという彼の熱意。

Rade Stojasavljevic

「DUNE 2」がリアルタイム戦略シミュレーションのすべての基礎となったのは間違いないでしょう

## woodピープル

用語でタイプとも言う)に異常な毒性や繁殖性があることが判明します。毒された人間は、遺伝子異常を来してミュータント化してしまうのです。NODは前作で軍を率いていたKaneがいなくなったことで散り散りとなり、地下へと落ち延びています。そこで、ミュータントやタイベリウムの研究をしつつ、一つの旗の下に再び軍を統一させることが、目的となります。

**PO** キャラクター部分での主要な変更点はありますか。

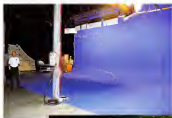
**RS** ええ。TIBERIAN SUNでは、GDIのマクニール司令官、NODのスロピックなど、実際のゲーム中にもキャラクターユニットが登場します。それからミュータントの存在ですね。彼らは中立的な存在で、味方になることも敵になることもあり得ます。個々のユニットは戦闘を通じて経験値を得ることになるんですよ。

**PO** それは戦略性が増すでしょう。具体的にはどのようになるんでしょう。

**RS** 敵のユニットを破壊することで、スピードや攻撃力、ヘルス値が上昇するほか、ユニットによっては新しい能力を付けることもあります。また、経験値の上昇が方は、歩兵が大型兵器を破壊した場合と、その逆ではずいぶん違ってくるのです。

**PO** Westwoodのトレードマークといえば、ゲームに挿入される質の良いムービーですが、今回もふんだんに使用されていますか。

**RS** もちろんですよ。じゃあ一部ですけど、お見せしましょうか。



自社スタジオで完結している  
Westwood、TIBERIAN  
SUNは役者が20人、声優を  
含めて30人という規模でビ  
デオ部分を撮影した。下の  
写真はGDIの主治、マクニール  
司令官を演じるマイケル・  
ピーンの撮影風景



Westwoodが白頭してきたころは、映画産業とゲーム産業がその共通点を探り合い、「ハリウッドとシリコンバレーの結婚」ともはやされた時代であった。その結果、大プロジェクトではあるが粗悪なゲームとしては面白くない作品を次々と生み出す結果となり、アメリカのゲーム産業は大きな挫折を被った。そんな中でも気を配っていた数少ないソフトウェアの一つがWestwoodで、ミッションの間にムービーが挿入されるというスタイルもリアルタイム戦略シミュレーションではお決まりとなっていた。

**PO** うわあ、むちゃくちゃカッコいいですね。これってオープニング映像ですか。

**RS** いえいえ、オープニングはまだ部外者非公認なんですよ。でも、ライブと合成したばかりのがありますから、ちょっとだけお披露目します。

**PO** (GDIの基地っぽい映像を見ながら)ディテールがすごいですね。役者以外はミニチュアとか使っているんですか。

**RS** すべてCGです。人間たちは、役者以外はすべてモーションキャプチャーを使用したCGなんですよ。ほら、ここに何十人という隊員が右往左往しているでしょ。これをライブ映像でやると大変なコストになりますからね。

**PO** (今度は岩山の背後から男が登ってくる)この人見たことありますよ。「ターミネーター」とかに出演していたマイケル・ピーンでしたっけ。

**RS** はい。今度マクニール司令官、つまり、プレイヤーキャラクターの

バスターを演じるのが彼なんです。ほかに、ソロモン総統役として「フィールド・オブ・ドリームス」や「レッド・オクトーバーを追え」のジェームス・アール・ジョーンズにも参加してもらっています。

**PO** あの異常に太い声の人ですよ。楽しみだなあ。それではそろそろ実際のゲームの画面に戻しましょうか。

**RS** そうですね。それではこのミッション……これは確かGDIのミッション3だと思うのですが。

**PO** 最近TIBERIAN SUNの情報をいろいろなサイトで見かけますが、やはり、いちばん分かりやすいのがグラフィックの向上ですね。



市街戦はやはり新手法の戦術となる。ビルは161タワーのアニメーションで破壊していく。影響有利となれば、病院などの公共施設を破壊する戦術もあるだろう。インターフェイスも分かりやすく、使い勝手もよい

3Dの地形を生かした特殊部隊戦だが、スクランブルを切っているシーン、両面上の緑色の戦術がタイベリウムで、すべてのエネルギー源となる。同じ色Bの存在は、衛生や研究性のある生物兵器である





画面に見えるすべてのものがアニメーションしてるとあってよい。爆発も破壊も可動だが、橋のたもとにある防衛軍に工作員が戦っており、時間がたてば修復されてしまう



ゲートは自軍のユニットのみに開閉できるようになっているが、NOD版なら、クローク(ステルス)で歩兵をついて侵入することが可能。対地砲、対空用の射撃精度も配属できるので、じゅうぶん実力を持っているといえる(武器は隠し武器)

TIBERIAN SUNは、前作やほかのリアルタイム戦略シミュレーションと比較しても、比べ物にならないほどリアルな世界が広がります。ダイナミックカラーウィッチングで独特な雰囲気を出している上、丈夫そうな壁やゲート、闇を照らすサーチライトなどが、戦場における緊迫感の表現に一役買っている。爆破されたときの飛び散る破片なども素晴らしい出来で、特殊効果は至る所に見受けられるのである。

**RS** カメラ視点をクォータービューにしましたから、グラフィックエンジンはまったく新しく制作されたMegaVoxel(メガボクセル)と命名されているものを使用しています。アニメーションが細かいです。これはボクセルという手法を採用しているからできるんですよ。

**PO** ボクセルというのはポリゴンじゃないんですか。

**RS** ポリゴンで小さなオブジェクトをここまで作り上げようとしても、もってゴツゴツした感じになるでしょう。ボクセルというシステムは、ボクセルごとに奥行きを計算していくことで、本来2Dの物体を3Dに見せるような技術と表現すればいいでしょうか。描き込みの細さはこの技術ならではのものなんです。

**PO** 戦場の風景がとにかくすごいですね。

**RS** 3Dで表現された地形はダイナミックなもので、爆発すれば、クレータを作りまします。ビルもどどんと倒壊していきます。森も焼け、河川や湖は凍り付いたりするんですよ。

**PO** ゲームプレイに影響しそうですね。クレータができた所はブルドーザーなんかにで平地に戻せるんですか。

**RS** 今のところは考えていません。TIBERIAN SUNは自分の陣地を壁で囲うという非常に戦略的な要素を盛り込んでいますが、突壊しつければ、長距離ミサイルといった兵器で場の中をボコボコにしてやればいいんです。

**PO** 先ほど森が焼けると言われましたが、もう少し詳しく説明してもらえますか。

**RS** C&Cでの森は、マップを複雑にするための存在でしたが、今回は1本1本の樹木まで3D化しています。タイベリウムに侵された樹木など、木1本にも何種類もの図柄が用意されています。森の中に兵器を侵襲させることも可能になったわけです。歩兵を森に駐屯させることもできますが、その状況で森を焼かれると自軍の痛手となりますね。

**PO** 水はどのように使われますか。

**RS** GDIが退いた北極近辺などは、氷に覆われた世界で、川や湖が氷結していることもあります。その上を通るのは近道になりますが、あまりにも大きい兵器が通過すると、氷が割れてそのユニットを消失させてしまうことにもなるかなですね。もちろん、氷がミシミシと徐々に割れる様子や、割れた後の再氷結もアニメーションしていますよ。

**RS** 市街地には中立的なビルもあり、例えば、病院では傷ついた兵士を治療することもできます。ただし、特定プレイヤーの所有物ではないですから、自軍が退却した後は、敵にも使用できるということですね。兵器をアップグレードできる武器庫もありますし、一般市民も取り入れるつもりでいます。じゃあちょっと、ION Cannonを使用してできるようにしましょう。

**PO** ION Cannon(アイオン・キャノン:アメリカでは、ionをイオンとは発音しない)?

**RS** ええ。エイリアンの遺跡に残されていた最終兵器ION Cannonコントローラーを発掘することで使用できるようになるものです。もちろん、物語の終盤に登場するもので、エネルギーのチャージにもずいぶんと時間がかかるのです。ほら、ION Cannonを放つアニメーションで地面が波打つでしょう。この付近にいるユニットはこの波でもダメージを受けます。

**PO** 破片も飛び散りますね。

**RS** これはリアルタイムで物理計算しています。これがどういう役目を果たするのかと言うと(図面にユニットを集めながら)、破片に当たったユニットにダメージを与えてしまうんです。そのほか、ユニットはより坂ならより坂よりも速く移動できますし、歩兵は戦車よりも森の中を速く通過できたりと、地形に合わせた移動パターンも実現できるようになりました。

**PO** これは何ですか。

**RS** ジャンジェットファイターという新採用のユニットですね。胃中にロケットを付けた歩兵隊ですよ。

**PO** ああそうか。地形が3Dになったから、こういうのも必要になってくるんですね。新しいユニットや建造物はどれくらい追加されているのでしょうか。

**RS** ユニットの例で言えば、前作から継承したのも何らかの手が加えられていますし、ほとんど一新したと言ってもいいでしょう。設定上、時間の経過や環境の変化もあるので、GDIなら主流だったタンクに代わり、メカやノーバークラフトが登場し、NODはサイボーグやステルス機能を駆使したユニットなどで構成されます。先ほど説明した“キャラクターユニット”も新要素です。ゲームプレイでの改良という面では、列車での運搬や地下に潜れるユニットが加わったのに対し、水軍系は単純化という判断からすべて排除されています。

**PO** 建造物に関してはどうですか。

**RS** 壁を作るといった防御の概念が生まれたこと、そして、建築の過程をよりリアルにするため、建物の種類を増やすのではなく、エクステンションという形でどんどんと付け加えていくというふうにしたことですね。



ゲーム画面右上の青い光線がION Cannonである。狙われた物体はすべて爆みじんにおさえ失せ、波打つ地面で別個ダメージを受けると強力な武器。GDIがNOD基地を攻撃している場面だ

**PO** 天候のエフェクトなどはどうなりますか。  
**RS** ナイトミッションもカッコ良く個人的に好きなんですが、惑星の気象条件を反映して、雷を伴うイオン性の嵐とか、流星の飛来という独特のものがあります。この流星がまたやっかいで、地形を変化させてしまうだけではなく、タイベリウムをどんどん拡散させていくのです。マルチプレイモードでは、これで一気に不利になる可能性もあるため、このようなエフェクトは使用できないようにしたいと思います。

TIBERIAN SUNは第2作(レッドアラートは1作目の番外編となる)にして、大きく飛躍しているように感じられた。もちろん、グラフィックや外見の意味だけではなく、かなりシンプルなインターフェースに改良されているのでプレイしやすい。また、ストーリーの深さに加えて、戦略性は大幅にアップしている。

**PO** では、マルチプレイに関して、詳しくお聞かせ下さい。  
**RS** LANを使用した場合は、最大で8人まで、インターネットであれば、4人までが対戦できます。

**PO** Westwood Onlineでのプレイは。  
**RS** Westwood Onlineが設置される前の作品に加え、DUNE 2000やTIBERIAN SUNでは、このサーバーの技術にマッチさせたシステムを構築しています。ゲーム内チャットを対応させるのに加えて、リーダーシップやバルクランもサポートします。われわれはネットワーク技術に力を注いでいますから、TIBERIAN SUNもすぐスムーズにプレイできるようにしますよ。

**PO** 評価の分かれたタンクラッシュについては。  
**RS** タンクを主力から外した、ということでもWestwoodのスタンスが分かっていただけたと思います。また、ハーベスター(タイベリウムを採取する非戦闘ユニット)を不死身にするオプションを付けるなどの対応もしています。ネットワークゲームのルールは本来プレイヤーの皆さんに決めていただければいいのです。われわれとしては、より戦闘に没頭できるようなプレイを提言しています。

**PO** 戦略性の向上が楽しみです。  
**RS** 壁やゲートによる防衛面の強化や、森や橋といった地形の利用法などは、マルチプレイでも重要な要素になってくるでしょう。プレイタイプを言っちゃって、夜のミッションのときは、敵のサーチライトを破壊し、闇に紛れて歩兵を進軍させることが、勝利のかぎを握ることになるでしょう。期待していて下さい。

映画化まで予定されているC&Cシリーズの最新作、TIBERIAN SUN。Westwoodだからこそできる緻密なチューニングとリアルタイム戦略シミュ

ーションに対する情熱がひしひしと伝わってくる。華々たる強豪を押しつけて、この冬の大ヒット作となるのは間違いないだろう。

最後になったのだが、ここで、特別に見せていただいた「LANDS OF LORE」以下、LOLⅢについて話しておこう。誤解していただいたのは、知る人ぞ知るゲームデザイナー、アンソニー・ガー(Anthony Gurr、以下AG氏、タイトーに在籍していたこともある、RPG界の重鎮である。



タイトーに在籍し、LSDⅡ(再タイトル)、エースボリス(再タイトル)などを手がけていたゲームデザイナー。ひたすら面白がるのを止めるなというプレイヤーである。話し出すと止まらない(笑)の人物だが、今後は本誌に出てLOLⅢの核心には関係なかった。

Anthony Gurr

**AG** ああようこそ。リアルタイム戦略シミュレーションで日本では人気が

**PO** (広智さんの目を気にしながら)、ああ、いや……最近では変わってきたと思いますよ。早速、LOLⅢについてお伺いできますか。

**AG** はい。LOLⅢは主人公のコッパー・リグラーが、失った娘と王国の平和を取り戻すために冒険するというストーリーです。ストーリーはRPGにとって重要ですからね。Play Onlineって本社どこにあるの?

**PO** 目星ですけど。  
**AG** ああそう。私タイトーの開発部門にいたから、川崎なんですよ。  
**PO** すばらしい両面ですね。

**AG** ああ、これ「BLADE RUNNER」のグラフィックエンジンに応用しているんです。生き物はより生き物っぽいですし、世界もずいぶんリアルになります。村も佳人で溢れていますね。Voodooなどの3Dアクセラレーターが必要となります。今画面に出ているこの辺りでコッパーは神と出会い、これからの運命を決めるんですよ。カメラマンさんはどこの人? (編集部注: 遊覧間の応酬で、この後インタビューは中断した……)

インタビュー: 奥谷海人 / 写真: Ricky Yip



年末発売予定のLANDS OF LOREⅢは、ストーリーの展開に重点を置いたシングルプレイヤー向けのRPGである。多様なゲーム世界でプレイを止めさせない、LSDⅡ、LSDⅢの成功を踏襲し、3Dグラフィックエンジンは高画質にこだわっている

## 国内発ネットワーク

東京ゲームショウ '98秋でのNET GAME STADIUMほか  
続々と開催されるPlay Online全面協力イベント全公開

本誌Play Onlineが全面協力するネットワークゲームのイベントが、この秋、続々と開催される予定だ。すでに2回開催しているPAWでのオンラインイベントや、9月からスタートしている「じゃけんマラソン」。そして、10月に開催される東京ゲームショー'98でのイベントなど、ネットワークゲームの楽しさを広げるイベントがめじろ押しだ。今回は、本誌が協力するこれらのイベントをまとめて紹介するのだ。ぜひ参加してほしい。

幕張メッセを——  
ネットワークゲームの熱気で満たせ

10月9日～11日（一般公開は10、11日のみ）まで、幕張で開催される大規模なゲームイベント「東京ゲームショウ'98秋」に、このイベントにおいて、マイクロソフトとインテルは共同で、パソコンゲームの魅力を紹介するブース「PC GAME ZONE」を出展する。今回は「NET GAME STADIUM」と銘打ち、対戦大会やデモプレイなどを通じて、ネットワークゲームの魅力を広くアピールするのが目的だ。Play ONLINEが全面協力するネットワークゲームイベントも、このNET GAME STADIUMにて開催される。

気になるのは、このNET GAME STADIUMで取り上げられるゲームタイトル。予定されているのは「QUAKE II」「ULTIMA ONLINE THE SECOND AGE」「Age of Empires」「バーチャファイター2」「NEED FOR SPEED II」「Cart Precision Racing」の、初心者から上級者まで楽しめる計6タイトルだ。

今回のイベント、大きな目玉となるのがQUAKE II対戦大会だ。今回のQUAKE II対戦大会は、予選が9月11日から14日まで行われた選手を勝ち抜いた者が出場権を得る。下選をパスしたハイレベルプレイヤーたちが参加するNET GAME STADIUMでの最終決戦は、激烈な闘いになることが予想される。QUAKERのみならずネットワークゲームファン必見のこのイベント。絶対に逃してはならない。詳しい情報は、<http://www.pcgamezone.com/>でチェックしよう。

ステーションイベントスケジュール(予定)

| 10:00 | 9日(金)          | 10日(土)         | 11日(日)         |
|-------|----------------|----------------|----------------|
| 10:15 |                | ファンタジック        | ファンタジック        |
| 10:30 |                | Cart Precision | Cart Precision |
| 10:45 |                |                | Roller         |
| 11:00 | ファンタジック        |                |                |
| 11:15 | Cart Precision |                |                |
| 11:30 | Roller         |                |                |
| 11:45 |                | ULTIM ONLINE   | ULTIM ONLINE   |
| 12:00 |                | THE SECOND AGE | THE SECOND AGE |
| 12:15 | ULTIM ONLINE   |                |                |
| 12:30 | THE SECOND AGE |                |                |
| 12:45 |                | NEED FOR SPEED | QUANTUM        |
| 13:00 | QUANTUM        |                |                |
| 13:15 |                | Age of Empires | Age of Empires |
| 13:30 | Age of Empires |                |                |
| 13:45 |                | NEED FOR SPEED | QUANTUM        |
| 14:00 | NEED FOR SPEED |                |                |
| 14:15 |                | QUANTUM        |                |
| 14:30 |                | NEED FOR SPEED | QUANTUM        |
| 14:45 |                | NEED FOR SPEED | QUANTUM        |
| 15:00 |                |                |                |
| 15:15 | 需要度アンケート       | 需要度アンケート       | 需要度アンケート       |
| 15:30 |                |                |                |
| 15:45 |                |                |                |
| 16:00 | ファンタジック        | ファンタジック        | ファンタジック        |
| 16:15 |                |                |                |
| 16:30 |                |                |                |
| 16:45 |                |                |                |
| 17:00 |                |                |                |
| 17:15 |                |                |                |
| 17:30 |                |                |                |
| 17:45 |                |                |                |
| 18:00 |                |                |                |
| 18:15 |                |                |                |
| 18:30 |                |                |                |
| 18:45 |                |                |                |
| 19:00 |                |                |                |
| 19:15 |                |                |                |
| 19:30 |                |                |                |
| 19:45 |                |                |                |
| 20:00 |                |                |                |
| 20:15 |                |                |                |
| 20:30 |                |                |                |
| 20:45 |                |                |                |
| 21:00 |                |                |                |
| 21:15 |                |                |                |
| 21:30 |                |                |                |
| 21:45 |                |                |                |
| 22:00 |                |                |                |
| 22:15 |                |                |                |
| 22:30 |                |                |                |
| 22:45 |                |                |                |
| 23:00 |                |                |                |
| 23:15 |                |                |                |
| 23:30 |                |                |                |
| 23:45 |                |                |                |
| 24:00 |                |                |                |



ネットワークゲーム系、3Dシューティングという分野から盛り上げているQUAKE II。3Dシューティングが「QUAKE系」と呼ばれるようになったほど、強い影響力を与えにタイトルだ



ネットワークゲーム系、3Dシューティングという分野から盛り上げているQUAKE II。3Dシューティングが「QUAKE系」と呼ばれるようになったほど、強い影響力を与えたタイトルだ。

## 東京ゲームショウ'98 秋

会 期：1998年10月9日(金)、  
10日(土)、11日(日)  
※一般公開は10日、11日  
一般料：前売1,000円、当日1,200円  
小学生以下無料

出版社：マイクロソフト、インテル  
主会場：展示ホール4 北側  
協 力：アクセラ、アスキー、ドワンゴ、  
ほかゲームメーカー



じゃんけんマラソンで豪華賞品をゲットだ

本誌10月号の「ただで遊べるネットワークゲーム」で紹介した「じゃんけん大会」。ネットワーク上でのじゃんけん対戦やチャットが楽しめ、連勝記録ランキングの上位入賞者には豪華賞品が当たるということで、参加した読者も多いだろう。

残念ながら、じゃんけん大会自体は8月末に終了してしまったが、NTTソフトウェアが開発した、このじゃんけん大会のシステム「Crossway」を元に、新たなイベントが9月からスタートしている。

その名もインターネットじゃんけんはマラソン。インターネット上でのじゃんけん対戦がチャットが楽しめるという点では、じゃんけん大会と基本的に変わらないが、今日のじゃんけんマラソンでは、じゃんけん会場となる各スポンサーのホームページを一定時間ごとにツアア形式で移動しながら、じゃんけん対戦が繰り広げられるのだ。まさにマラソンのような、このホームページツアー。ホームページ間の移動は自動的に行われるので、じゃんけん対戦ツアーアンバーとのチャットを楽しむながら、さまざまなサイトを楽しめる。Play Onlineも、このじゃんけんマラソンに協力している。ツアーの中には、本誌のホームページも含まれているのだ。

もちろん、今度も優勝ランナーの上位入賞者は豪華賞品が用意されている。すでに9月1日からスタートしているのは、いわゆる「プレイズン」マッチで、毎週の連続記録上位8名にはじゃんけんマラソン特製テレホンカードがプレゼントされる。そして、10月5日から11月30日まで開催される本大会では、10月、11月のそれぞれの月間を通しての連続記録上位5名が豪華賞品を獲得できる。また、各ホームページにおけるこの大会連続記録上位1名に、ホームページ賞としてスポンサーからの特製グッズが贈られる。本誌からのホームページ賞の賞品は、読者プレゼントの人気が高い、Play Online特製アルティマウオックスだ。

じゃんけんマラソンのクライアントソフトは、本誌10月号の付録CD-ROMに収録されているほか、じゃんけんマラソンのホームページ(<http://www.janken.ne.jp/marathon/index.html>)からも、ダウンロードできる。なお、このホームページにてユーザー登録をしなければ、イベントに参加できないので、注意しよう。



## PAWオリジナルイベントも第3弾が開催

すでに読者にとってはおなじみの、オンライン上の仮想世界PAW。8月、10月号でもお伝えしてきたとおり、これまでに本誌と提携力のPAWオリジナルイベントが開催されてきた。ユーザーに大評判だった前2回のイベントに引き続き、第3

今月号の付録CD-ROMにもPAWのクライアントソフトが収録されている。本誌編集者は、ぜひPAWを使ってみよう



## Dark Eyes

# ダークアイズ続報第3弾

## 世界観をデザインする クリエイターに緊急取材

NTTデータ通信が、今冬から開始するネットワークゲームのサーバーサービスGamer's Dreamプロジェクト。ネクステックによる、その第1弾タイトル「ダークアイズ」の続報だ。今回は、ダークアイズのワールドデザインを担当する宮武一貴氏と、キャラクターデザインを担当する出淵裕氏の両名にダークアイズのビジュアルデザインについてインタビューした。アニメーションやイラストの世界で高い評価と人気を誇る両氏は、ダークアイズでどのような世界を提示してくれるのだろうか。

### 単なる記号ではない ダークアイズの世界を

ネクステックが開発する、日本産の大作ネットワークRPG「ダークアイズ」。今回は、このダークアイズの世界設定をビジュアル化するデザイナーの方にインタビューを行った。

キャラクターデザインを担当する出淵裕氏は、キャラクターのデザインを通してダークアイズの文化や風土を表現したいと語る。

「今回のゲームはネットワーク対応ですから、プレイする方々が入り込めるようなデザインを考えています。従来のキャラクター的な衣装ではなく、顔とかもある種簡単に描いてます。体型なんかにしてもスタンダードなもの。ただ、そのスタンダードなものから、ただそれだけの世界を文化を伝えるようにデザインで表現できるかというの、自分のポジションだと思っています。ダークアイズの世界の民族的な部分ですが、風俗であるとか、そういうものを表現する部分に重きを置いています」

ワールドデザインを担当する宮武氏も、世界観の表現を重視しているようだ。

「ゲームにおける世界というバックグラウンド、都市とかそういう部分って結構記号なんです。こういってところも分かりきった中で、騎士物語やファンタジーのお約束の世界が提示されている。このゲームの世界に行くと良かったなとユーザーに思ってもらえる世界にしたいんじゃないのかなと思いま



出淵 裕氏

【ロード監督】キャラクターデザイン、(制作)監修【トータル】キャラクターデザインなどを担当。イラストレーターとしても知られる宮武氏も、ダークアイズではキャラクターデザインを担当している。



宮武一貴氏

「歴史ライオン」や「新世紀エヴァンゲリオン」など、宮武氏は「ダークアイズ」でもキャラクターデザインを担当。ダークアイズではワールドデザインを担当している。

ダークアイズでは、ストーリー展開やキャラクター設定などは当時のことながら日本誌で先行される。ゲーム中のコミュニケーションがスムーズに行き来する



す。記号は記号として押さえてながらも、さらにいろんな要素を付け加えることによって、おもしろいことかもしれないけれどゲームのレベルって言いますか、あんなに部分を深めることができるんじゃないかなと思います」

### ネットワーク上の異世界を 旅してほしい

インタビューの前、ダークアイズ開発スタッフとデザイナー両氏との打ち合わせ現場に同席させてもらった。そこでは、舞臺となる惑星フェアホープでの風土や民族性から植物の生態まで、細やかなイメージのやり取りがなされていた。こうした過程を経て、ビジュアルデザインが総力となりアリーナを持つようになり、細部まで世界観のビジュアルイメージの統一がなされているのだ。

「その世界に住んでいるような、理にかなっていい整合性のあるデザイン。それについて、どこか懐かしさもあり、今まで見たことがないという。そういうバランスを取りながら、新しいものがどこまで自分の中で出しているかというの、一つのポイントです。あと、(キャラクター)やっぱり小さくなくちゃと思うので、キャラクターのシルエット感に気を遣っています。あとは、文化とか風俗だとかそういうものを、どれだけ見ている側に小さくなくちゃキャラクターを通してアピールすることができると。その辺に気を付けています」と出淵氏。

「(ネットワークゲームは)非日常の中の日常だと思えます。自分の日常生活とは切り離されたところでの日常空間。そして、それはその世界で旅をする空間だと思ってるんです。ネットワークの中に入った瞬間に、そこはもう非日常の空間であって、そこを現実とは違う「あなた」となって旅をしてもらいたい。その旅をする空間がどこまで提示できるか、楽しみにしていてほしいですね」と宮武氏。

日本発の本格ネットワークRPGダークアイズ。その世界での私たちの旅は、もうすぐ始まる。



世界の近くに見える。宮武氏がデザインするダークアイズの世界には、そこに住む人々の生活が描かれている。「非日常の中の日常」を提示することが可能空間が、ここに存在している。



## ドワンゴのインターネット対応サービス IWANGO βテスト開始

インターネットを経由しない対戦サーバーのサービスを提供しているドワンゴが、ついにインターネット対応の汎用対戦サーバーのサービス提供を始める。その名も「IWANGO」(アイワンゴ)。ユーザーは、IWANGOのクライアントソフトをインストールし、レジストIDとパスワードを入力してIWANGOのロビーサーバーに入る。このロビーサーバーで、ユーザー同士のチャットや、ゲームホストの立ち上げが可能となる。本誌の発売日9月24日からβテストを開始するIWANGOを、他誌に先駆けて先行紹介する。

### 初心者にも使いやすい インターフェース

ドワンゴが持して発表するインターネット対応の汎用対戦サーバー「IWANGO」。インターネット対応の対戦サーバーとしては、KALIを思い浮かべる読者も多いだろう。確かに、KALIの機能と重複する部分が多いことは否めない。そこでKALIの持つ機能が、IWANGOではどのように実装されているかをチェックしていく。

#### PING値計測

PING値自体を表示する機能は現時点では無いが、ユーザーの名前の左にPING状態を示す「P」が表示されている。そのため、この「P」を見ればある程度相手の通信状態がすぐに分かる。

#### プライベートメッセージ

送信したい相手のユーザー名をダブルクリックすると、ウィンドウが開き、プライベートメッセージを入力、送信できる。

#### AWAY時のメッセージ表示

パソコンの前から、しばらく離れると表示するAWAYメッセージ。現時点ではAWAYメッセージは表示できないため、チャット画面にしてしばらく経たない限りは表示されない。

#### 文字のフォント、色の変更

残念ながら現時点では変更できない。

#### アップデート

アップデートのバッチは起動時に自動的にダウンロードされる。アップデート情報を逐一チェックする必要もない。

現段階では、細かな部分で機能的にも足りない点もあるが、まだβテストの段階なので、今後の機能充足に期待したい。今回のIWANGOβテストでバグなどを発見した場合は、その内容を電子メール(アドレスは [iwsupport@dwango.co.jp](mailto:iwsupport@dwango.co.jp))で報告しよう。βテスト期間中は、報告されたバグをフィックスしたバージョンが、随時自動的にアップロードされる。

### 対応タイトルは Motorcross Madnessなど多数

対応タイトルに関しては、基本的にDirect Playのロビー対応タイトルであれば、すべて自動的にIWANGOに対応するようだ。具体的に言えば「Motorcross Madness」(<http://www.microsoft.com/games/motorcross/>)からデモ版がダウンロード可能)や「Age of Empires」[FORSAKEN]などに対応している。また、ロビー対応でないものに際しても、対応する可能性はじゅうぶんにあるとのこと。こうしたことから、今後さらに対応タイトルが増えていくことだろう。



狙いられないほど高くジャンプができて、もうMotorcross Madness、かなりスリルと浮遊感を楽しむことができそう。今月号p.088からの特設記事に記事を確認のこと

### Information

- D S: Windows 95, Windows 98, Windows NT 4.0 ServicePack3
- C P U: Pentium 90MHz以上
- メモリー: 24MB以上(64MB以上推奨)
- HD容量: 10MB以上
- ビデオ: 800×600ドット、256色以上(1024×768ドット、ハイカラー推奨)
- サウンド: 28.8kbps以上推奨
- ※DirectX 5.0以上必須(DirectX 6.0の場合、正常に動作しないことがあり)
- ※Windows NT 4.0の場合、DirectX 5.0必須
- ※インターネットエクスプローラ3.02以上必須
- ※プロキシやファイアウォールなどがIWANGOサーバーとの接続に阻害される場合、正常に動作しない場合があります

### 徹底解説 IWANGOの使用法

本誌今月号の付録CD-ROMに、IWANGOのクライアントソフトが収録されている。本誌p.156からの「付録CD-ROMの使い方」を参照の上、このIWANGOのクライアントソフトをインストールし、実際にIWANGOを体験していく。

#### ①IDとパスワードの登録

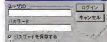
まず、始めにIWANGOホームページ(<http://www.dwango.co.jp/wango/>)で登録IDとパスワードを発行してもらわなければならない。フォーマットに促して登録IDとパスワードを記入し、送信するだけでいい。パスワードとしてのIDなので、誤差される心配もない。



#### ②サーバーに接続

インターネットに接続した状態で、スタートメニューからIWANGOを起動し、登録したIDとパスワードを入力する。IWANGOのサーバーに接続されると、自動的に最新のバッチがダウンロードされる。ユーザーにとっては、非常に便利な機能だ。

#### ③ロビーウィンドウ解説



#### 対戦ゲームリスト

右側の上のウィンドウには、現在のユーザーがホスト役となっており、ゲーム名(チーム)の名前が表示される。ゲームをクリックすると、その名(チーム)をクリックする。次に、ゲームタイトルを選択した上で、チーム名と参加人数の選択、参加パスワードを設定し、[OK]を押すだけで



#### ユーザーリスト

画面の左側には、現在ログインしているユーザーのリストが表示される。

#### チャットウィンドウ

画面右下にあるウィンドウでは、チャットメッセージが表示される。

## 国産3Dシューティングがついに登場 データウエストの「WANTED」開発進行中

ついに、ネットワーク対応本格3Dシューティングの純国産タイトルがリリースされる。データウエストが1998年末の発売に向けて開発を進めている「WANTED」がそれだ。日本風の空間など、さまざまな世界観に基づいたフィールド上で、プレイヤーはシナリオごとに定められたミッションをクリアしていく。そのミッションとは、WANTEDというタイトルが示すとおり、「賞金稼ぎ」。プレイヤーは賞金がかけられているターゲットを探し出し、破壊、あるいは奪取して賞金を稼いでいく。稼いだ賞金は、より強力な武器を入手したり、より強靱な肉体を手に入れることに用いることができる。



稼いだ賞金で強力な武器を購入したり、体のパーツを交換したりできる。体の各パーツの交換によってキャラクターの特性(素速く動く、強力な銃撃を放てる、など)が変化する。各パーツの強化は、合計110万円の以上のキャラクターが作成できるそうだ。



エジプト的な古代遺跡、日本風な、戦国時代エジプト的な、など世界でのプレイが楽しめる。なお、マルチプレイでは全20マップが使用できる予定だ。

WANTEDはIPX、TCP/IPに対応。サーバー設置の予定もあり、battle.net方式に近い形態を採用するようだ。また、DirectX8の新機能を使用している。DirectX5では動作しない。プレイアブルのデモ版をリリースする予定もあるという。WANTED、データウエストホームページ(<http://www.datawest.co.jp/>)にて続報が逐一公開されるそうなので、今後の動向に注目しよう。

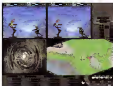
## ネットワーク対応シミュレーションRPG ミスティックウィーバ続報

シズウェアが年末に発売を予定している、ネットワーク対応のシミュレーションRPG「ミスティックウィーバ」。本誌9月号でもゲームシステムを紹介したが、今回はさらに詳しいゲームの内容をお伝えしよう。

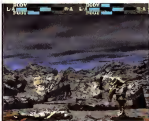
このゲームでは、シングルプレイとマルチプレイの二つのモードを行き来しながらゲームを進行させていくというシステムを採用している。シングルプレイには、それぞれに特徴のあるキャンペーンをクリアしていくことによって、シナリオが進んでゆく。プレイヤーは、このシングルプレイにおいて、捕獲したモンスター(リヴァ)を強くしていき、マルチプレイで最大4人のパーティーを組んで、そのリヴァを対戦させるのだ。

マルチプレイには、仲間と組んだパーティーで敵のパーティーとの対戦が楽しめる「対戦モード」、深いダンジョンを探索する「ディープダンジョン」、数人が一緒に戦う「バトルロイヤル」の三つのモードがあり、楽しみ方も多様にある。また、マルチプレイにしか存在しないアイテムや特殊なイベントもあり、シングルプレイとマルチプレイの相互のリンクがゲームに深みを与えている。

価格は6,800円で、サーバーの利用料金は無料(電話料金とプロバイダ料金は除く)。ミスティックウィーバのホームページ(<http://www.csware.co.jp/network/MW/>)にて最新の情報が公開されているので、チェックしてみよう。



右下のマップ画面において、リヴァが居るプレイヤーのリアクティブと合致し、そのあとに三つあるバトルロイヤルで戦い始める。



プレイヤーが、捕獲したリヴァの反応を、そのリヴァの能力によって強弱が異なり、リヴァが捕獲されたものとして扱われる。

## メディアクエストがAOLと共同で 完全日本語対応のサーバーを設置

発売中の「マジック・ザ・ギャザリング デュエリス・オブ・ザ・ブレインズ・ウォークス 完全日本語版」(以下、MTG)は、付属モジュール「ManaLink」によってマルチプレイが可能になった。しかし、現時点での対応サーバーは、TEN(Total Entertainment Network)のギャザリング・ネットワークのみで、残念なことにロビーでのチャットや対戦プレイ中の表示は英語でなされる。

そこうれしいニュースが飛び込んできた。発売元のメディアクエストがAOLジャパンと提携し、完全日本語対応サーバーを設置する。MTGの完全日本語通信対戦サービス「マジック・ザ・ギャザリング・オンライン(仮)」は、対戦相手のマッチングサービスを提供するもので、1998年10月末に本格的に始動する予定だ。専用ゲームサーバーはAOL本社(アメリカ・バージニア州)に設置される。サービスを利用するには、AOLに入会する必要があるが、プレイ料金は原則的に無料で、AOL接続料金のみがかかる。

1999年以降には、「マジック・ザ・ギャザリング・日本語版」など、メディアクエストが扱うタイトルに順次対応していく予定だ。



デュエリス対戦は、ほかのネットワークゲームと同様に、やはり人間同士のほうが格段に面白い。日本語での対戦が可能になれば、チャットでのコミュニケーションもよりいっそう楽しめることだろう。

# メルトダウン東京で明らか Direct3Dの影響力が増



7月31日に正式リリースされた「DirectX 6.0 Software Development Kit」. エンタープライズ版の DirectX 6.0 は <http://www.microsoft.com/directx/> で入手できる

ゲームファン注目のDirectX 6.0が、ついに正式リリースされた。気になるのは、バージョンアップの目玉となるDirect3Dのパフォーマンスだが、Play Online編集部では、早速、このDirect3Dの性能向上を検証してみた。また、8月に開催されたメルトダウン東京では、2000年までのDirectXのロードマップが確認できたので、こちらも併せてレポートしよう。

## K6-2ユーザー待望のDirectX 6.0 注目はDirect3Dの性能向上

DirectXが現行の5.2から6.0にバージョンアップされ、7月31日より一般向け配布が開始された。DirectX 6.0の特徴については、10月号のPlay Online NEWS Summaryに掲載した、MELTDOWN 98の取材レポートですで紹介しているため、割愛するが、注目点の一つとしてDirect3Dの機能強化が挙げられる。

Direct3Dの強化ポイントは、1998年に登場するハードウェアの新機能への対応、パフォーマンスの向上、マルチテクスチャやバンプマッピングのサポートなどだが、ゲームファンにとっていちばん気になるのは、3D描画のパフォーマンスだろう。Direct3Dは、Pentium II (MMX) やK6-2 (3DNow!) への最適化が行われているため、これらのプロセッサを使っているユーザーにとっては、DirectX 6.0をインストールするだけで、パフォーマンスの向上が期待できる。

## Riva TNTを搭載したViper V550を使って Direct3Dの性能向上を検証

Direct3Dのパフォーマンスの向上を検証するため、ダイヤモンド・マルメディア・システムの最新ビデオカード「Viper V550」を使ってベン

チマークテストを行った。Viper V550の詳細については、p.145のTECHNICAL EDGEに掲載しているので、そちらを見ていただきたい。

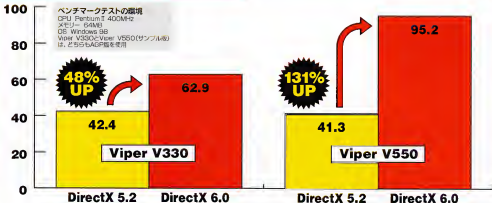
検証に使用したベンチマークプログラムは3DM-Davis社の「3D WinBench 98」で、DirectX 5.2とDirectX 6.0を使って計測した結果、約131%の性能向上が確認できた。

参考までに「Viper V330」で計測してみたところ、DirectX 5.2の場合、Viper V550を若干上回る結果が出ている。これは、Viper V550が本来の性能を発揮するためには、DirectX 5.2ではなく、DirectX 6.0が必須であることを示している。



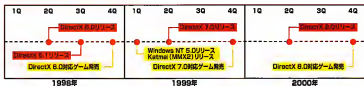
メルトダウン東京で、DirectX 6.0を使った互換性テストが行われたViper V550。Direct 3DまたはOpenGLに見出されたゲームをあげれば、Windows98 にも対応しないパフォーマンスを誇る

### 3D WinBench (Direct3D/DrawPrimitive)



# になったDirectXの未来 す今後のゲーム環境

## DirectXのロードマップ



## メルトダウン東京開催 今世紀末のゲームの方向性はこうなる

DirectX 6.0のリリースに合わせる形で、8月19日から22日までの4日間、「メルトダウン東京 1998 Summer」が開催された。イベントの目的は、「DirectX 6.0、Windows 98、Windows NT 5.0に対応するソフトとハードの互換性テスト」だが、報道関係者向け説明会や一般ユーザー向けゲーム大会が行われるなど、盛りだくさんの内容で構成されていた。

報道関係者向け説明会では、DirectXプロダクトマネージャーのケビン・パッカス氏による講演と、DirectX開発者チームのメンバーによる質疑応答が行われ、DirectXの2000年までのロードマップが説明された。おおまかなスケジュールは表（DirectXのロードマップ）のとおりで、今秋には、インタラクティブなMIDI再生を可能にするDirectMusicを収録したDirectX 6.1をリリース。1999年春にはDirectX 7.0、2000年春にはDirectX 8.0がリリースされ、新しいDirectXがリリースされた年の冬には、対応ゲームソフトが登場することになる。



DirectXプロダクトマネージャーのケビン・パッカス氏



500人で構成されるDirectX開発者チームのリーダーたちが来日。プレス関係者への説明会を行った

## Glide優位の流れは2000年で終わり!? 2001年以降はファールンハイトがAPIを統一

DirectX 7.0では、1999年第1四半期に登場する新しいCPUアーキテクチャ（MMX2）をサポートするほか、光線銃やステレオ3Dメガネといったゲームデバイスへの対応が可能となる。DirectXの新たな高レベルグラフィックスAPI「ファールンハイトシングラフ」が収録されるのも、DirectX 7.0だ。拡張性に優れており、ビデオカードメーカーによる最適化、マルチプロセッサのサポートなどが実現する。

DirectX 8.0では、Direct3DとOpenGLを統合した「ファールンハイトローレベル」が収録される。Glideで、独自路線を歩む3Dfx Interactive社の製品戦略に、大きな影響を与えることになるだろう。

そのほか、2000年以降に登場する新OS（Windows NT 5.0の後継OS）では、「アプリケーションキャッシングシステム」が搭載されるようだ。これは、パソコンにソフトをインストールすることなく、ゲームのプレイを可能にするシステムのことで、プレイステーションやセガサターンと同じ感覚で、手軽にゲームが楽しめるようになる。



8月22日に行われたゲーム大会の様子。「Redline Racer」や「FLAME CRASH」による対戦が行われ、最優秀には「Sound Blaster Live」や「ゲームポート」がプレゼントされた

Dreamcast 定点観測

## Dreamcast イン

セガのDreamcast対応タイトル第1弾  
SONIC ADVENTURE ついに発表される

雑誌やテレビコマーシャルなどの告知もなされ、マスコミだけでなく一般ユーザーへも広く公開された「SONIC ADVENTURE」の制作発表会が、先日開催された。多くのゲームファンが期待を寄せる、Dreamcastの性能をフル活用したセガの自信作。その実体は、どのようなものだったのか。発表会の模様とともにレポートする。

文/植野佐知子

超速のスピード感に  
Dreamcastの高性能を実感

8月22日、東京国際フォーラムで開催された「SONIC ADVENTURE」制作発表会は、セガ・エンタープライゼス(以下、セガ)によるDreamcast対応のゲームとして初のタイトルのアパウンス。一般ユーザーの参加も可能だったため、発表会は1万5000人もの人々が集まる大盛況で、セガ側は2回開催の予定を急ぎ3目に変更。Dreamcastに対する注目度の高さを感ぜさせるにきざいを見せつけた。

発表会は、ファン参加を意図したエンターテインメント色の強い構成で、全国から集まったセガファンは大喜びしていた。拍手と歓声に包まれて登場した代表取締役の久交氏一郎氏は、SONIC ADVENTUREについて「素晴らしい出来となった」とコメント。同社の新機軸ソフト、そしてDreamcastに対する自信の強さをうかがわせた。その言葉がうそでないとは、続いて登場した開発の「ソニックチーム」プロデューサー、中裕司氏によるゲーム紹介で明らかになる。



発表会当日の会場入り口付近には、入場待ちの熱いファンが溢れかちていた。DreamcastおよびSONIC ADVENTUREに関するゲームファンの注目度と期待の高さがうかがえる。

当日は、ゲーム中に使用される音声「SONICコール」を会場で収録するというファンイベントもあった。実際に集った「ソニック」の三回生と、会場内での収録が行われた。



市代講師を務めたスティーブ。左の背景の美しさが目を引く。開発スタッフは、開発や発表会のリポーターを助けるために、会場に特別の通路を見に行ってきたように



トーク&プレイと称されたデモンストラーションは、Dreamcast本体を実際に使用して、開発途中の同ゲームのプレイ画面をスクリーンに映し出すという大がかりなもの。ファンの選択によって「スピードハイウェイ」というコースのデモプレイが行われた。スクリーンに映し出されたのは、ニューヨークの摩天楼をほうふつとさせるビル街のハイウェイ。ジェットコースターのレールのように曲がりくねったハイウェイを、ソニックが疾風のような速さで駆け進む。ソニックシリーズ最速の「スピード感」が、ファンを圧倒していた。ハイベルなグラフィックが高速かつスムーズに動作する様子は、PowerVR2など高性能のチップが搭載されているDreamcastの威力を、強くアピールすることに成功したと言えるだろう。

Dreamcastの起爆剤となりえる  
ハイグレードなタイトル

ゲーム内容に関しては、発表会でのデモ画面を見る限り、その完成度の高さを実感することができた。久交氏の「ミリオンセラーを期待している」というコメントからも、看板キャラクターを新ハードに投入し勝負を賭けた同社の意気込みが感じられる。SONIC ADVENTUREはハードの進化がソフト内容に好影響を与えた典型的なケースであり、その性能を最大限に生かしていると感じられた。きめ細やかなポリゴンや高速の画像処理は、CGムービーを見ているかのようなだった。

グラフィック以外の部分も丁寧に作り込まれている。プレイヤーが操作しやすいような視点の移動に重点を置かれたカメラワークは、3D空間の中を、快適に動き回ることができるようだ。また、DreamcastのPDA「ビジュアルメモリ」と連動したA-Life(人工生命体)システムでは、PDAの中でA-Lifeを育成させることができるとのことだ。

発売予定日は1998年末。今冬のコンシューマー業界における「年末商戦」の目玉ソフトであると同時に、Dreamcast販売の起爆剤となるのは確かだろう。ただ、発表会の質疑応答において、Dreamcast本体に関して11月20日の発売日までに50万台の出荷がそろわなければ、発売日が少し遅れるかもしれないという、久交氏の気になる発言もあった。Dreamcastへの強い期待を抱いているユーザーにとっては、待ちきれない思いだろう。

そんなユーザーに朗報だ。SONIC ADVENTUREは10月9日から11日までの3日間、幕張メッセで開催される「東京ゲームショー98秋」でテストプレイできる。ぜひ、幕張まで足を運んで、その目でDreamcastの威力を確かめてもらいたい。



公開されたムービーの中の、巨大なドラゴン(リビッド)に倒れるシーン。リビッドのクオリティも素晴らしい。ハイベルなCGと、3D空間とリアルな映像の組み合わせが、見事な出来栄だ。

# フォメーションセンター



Dreamcast™

## 怪しげな魅力を放つ 海の向こうから聞こえる Dreamcast用ゲームタイトルのうわさ

Dreamcastは海外でも大きな期待を寄せられている。アメリカやイギリスで発行されているゲーム誌に大きく取り上げられていたり、WEBサイトにDreamcast関連の情報が詳しく掲載されていたり。これらの中に、日本にいるわれわれでさえまったく知らない情報を見つけることがある。そうした情報の真偽はあいまいであり、中には誤った情報も含まれていることだろう。だが、これらの怪しげな情報が非常に刺激的で興味深いことも確かだ。ここでは、そうした海外発のDreamcastに関するうわさを紹介しよう。

### HALF-LIFE, UNREALが Dreamcastに移植される!?

SEGA-ZONEというWEBサイトがある(<http://www.sega-zone.com/main/main.html>)。一見すると、セガが開設しているサイトのような印象を受けるが、著作権表示や運営スタッフ一覧を確認してみると、どうやらゲームファンが運営するサイトようだ。このサイトにいるDreamcastの情報が詳細に記されている。「Current Games List」というページには、Dreamcast向けに開発が進められているゲームタイトル(Confirmed Games:確認されたゲーム)や、開発がうわさされているゲームタイトル(Rumoured Games:うわさされているゲーム)の名前がずらりとリストアップされている。もちろん真偽は定かではないので、うのみにしてはいけない。

ただ、ここに並んでいるタイトルを見た者は、Dreamcastに対する期待が膨らんでくのを押さえきれなくなるだろう。Confirmed Gamesとして、「HALF-LIFE」「INCOMING」「MESSIAH」「UNREAL」「Urban Assault」などのタイトルが挙がっているのだ。また、Rumoured Gamesとして、「DUKE NUKEM FOREVER」「DUNGEONS AND DRAGONS 3D」「MORTAL KOMBAT4」などのタイトルも挙がっている(8月末現在)。



「HALF-LIFE」「INCOMING」「MESSIAH」のスクリーンショットが掲載されているゲームと、どちらのゲームも、まだパソコン用としてリリースされていない。もし、本当にDreamcastに移植されるとすれば、これらのスクリーンショットと比べてDreamcast上で実行されるのか、定かでない。



さらに、海外のゲーム雑誌「NEXT GENERATION」9月号には、Dreamcast向けに開発されているタイトルとして、「Age of Empires」「BATTLEZONE2」「DIE BY THE SWORD2」「QUAKE II」「TOTAL ANNIHILATION2」といった名前が掲載されていた。もっとも、「これらのタイトルは」ニュースソースがほめかしたものだ」という記述があり、公式に発表されたものではないため、どこまでが本当の情報なのかは定かではない。

だが、Dreamcast上で動くこれらのゲームを想像するだけで、強い好奇心が湧き上がってくる。果たしてDreamcastユーザーとパソコンのユーザーとのネットワーク対戦が可能になるのか、メーカーはDreamcastタイトル用のサーバーを設置するのか、など興味は尽きない。にわかには信じがたいが、もしこれらのタイトルが実際にDreamcast向けにリリースされれば、パソコンユーザーにとってもDreamcastは注目すべき存在になるだろう。

### パッドのみで3Dシューティングは 快適にプレイできるのか?

確かに、OSとしてWindows CEが搭載されたDreamcastは、従来のコンシューマー機と比較した場合、飛躍的にパソコンからの移植が容易になる。パソコンゲームのメーカーが、Dreamcastに参入しやすい状況だと言えるだろう。ビデオチップにPowerVR2を搭載しているため、パソコンのモニターよりは解像度の劣るテレビモニター上での再生であるにしても、ハイクオリティなグラフィックを再現できるだろう。

ただ、心配な点もある。操作方法についてだ。パソコンゲームに多い、マウスとキーボードでの操作を意図してデザインされたゲームは、Dreamcastのパッドではプレイしづらいのではないだろうか。特にQUAKEなどの3Dシューティングにおいては、マウスでなければできない操作(高速な視点移動、方向転換など)が多い。また、ネットワークゲームにおいて重要な要素であるチャットの入力についても、パッドでの入力では変身にくいのではないだろうか。

実際にゲームが出てみなければ何も確かなことは言えない。だが、これはど期待と興味がそそられるコンシューマー機はめったにないのではないだろうか。それだけDreamcastのインパクトは強い。そして、そう感じている人間が、海外にも多く存在しているのだ。



Dreamcastのコントロールパッドには、アナログコントローラーと十字キーが併用されているのだが、この2つの役割に併用するのでは困るだろう。だが、パソコンゲームのマウスとキーボードでの入力を、パッドに割り振るうとすれば、アナログコントローラーと十字キーの両方を使いこなさなければならないのではないだろうか?



# Dreamcast用ブラウザーの詳細に迫る

33.6kbpsのモデムが装備されているDreamcast。やはり、インターネット上のさまざまなホームページの閲覧を楽しむことが、Dreamcastでも可能になるようだ。そうなってくると気になるのが、搭載されるブラウザーの機能。いったいどのようなブラウザーがDreamcast上で動くのだろうか。マイクロソフトのジェームス・スパーン氏にお話を聞いてみた。

## インターネットエクスプローラー4のほとんどの機能をカバ



ジェームス・スパーン氏  
マイクロソフト  
DEM事業本部  
Windows CEアカウント  
プロダクトマネージャー

マイクロソフト社内では、「IE for TV」というコードネームで呼ばれているという、Dreamcastのブラウザー。果たしてどのような機能を装備しているのだろうか。

「Dreamcastのブラウザーでは、インターネットエクスプローラー4(以下、IE4)のほとんどの機能が使えるようになっています。ただ、Dreamcastのハードの制限に引っかかる機能、例えば「ファイル」をインターネット上からダウンロードしたり、そのファイルを実行したりすることはできません。ハードウェアでの制限はありませんが、ソフトウェアとしての制限は一切ないということです。HTMLやJavaScriptにも対応していますし、ActiveXにも対応する予定です。BMPやGIF、JPEGなどの画像ファイルも見られます。Dreamcast上で、多くのホームページを見られるようになっているんです」

Dreamcastでも、世界中のホームページが楽しめるというのは、ユーザーにとって非常に歓迎すべきことだろう。さらに、このブラウザーでは電子メールも使用できるという。パソコンユーザーにとっては、日常的に使用するであろうこの二つの機能が、Dreamcastでも使えるようになるのだ。



インターネットへ接続するまでは、パソコンの画面とほとんど同じで、いくつかの制限はありますが基本的には問題ありません

## インターネットの接続手順を簡略化 だれでも使えるように

IE4の機能をカバしつつ、新たな機能もいくつかこのブラウザーは装備している。インターネットに接続するまでの手順の簡略化が、その一つだ。「ユーザーは、自分の名前と電話番号、住所、クレジットカードの番号などを、最初の1回だけ登録すれば、すぐにインターネットに接続することができるようになりたいと思います。Dreamcastのゲームと、そのゲームのWEBコンテンツを、スコアランキングなどの形でリンクさせるという展開もあるでしょう。ですから、子供からお年寄りまでいっしょにユーザー層のすべての人たちが、簡単に接続できるように仕組みにしたいと思っています」

ユーザーが簡単に使えるようにするため、ブラウザー自体の機能のみではなく、サーバー側で行うサービスも増強しているようだ。

「ホームページのURLなどは極力入力しなくてもいいように、それぞれのホームページの画像を小さく表示したものをボタン形式で配置し、それを押すことでジャンプできるお気に入りやリンクサイトを提供します。IPアドレスの取得や設定は、サーバー側で行うようにし、ユーザー側では設定しなくてもいいようにしたいと思っています。これは、ユーザー側が負担する接続設定を最小限にするためです」

インターネットに接続できない原因を、ユーザー側に置かないようにするためとジェームス氏は語る。そのためのサーバー側の負担は大変なものだろう。しかし、ユーザー側での接続設定が無いならば、任意にプロバイダーを選択したりすることはできないのだろうか。

「プロバイダーに関しての具体的なサービスはまだ発表できません。ですが、ユーザーにとって快適な通信環境を提供したいと思っています」

選択されたプロバイダーが、本格的な通信環境を提供してくれるのであれば、便利かもしれない。そうすると、気になるのは接続料金だ。「やはり幅広い年齢層の人に入って来てほしいので、それほど高くは設定されたいですね。まだ具体的な数字は決定していませんが、だいたい2,000円ぐらいが相場と考えています」

具体的なサービス内容が明らかになってからでないと何とも言えない。だが、それぐらいの料金設定であれば、ユーザーは気軽に接続しやすいだろう。



インターネットエクスプローラー4。ネットスケープナビゲーターとともに、すでに多くの人によって使われているブラウザーだ

# IE4にもない新機能が搭載

## パソコンとの違い 機能制限と細やかな工夫

Dreamcast用ブラウザは、ソフトウェアとしての制限は一切無いそうだが、ハード的な面で制約はやはりいくつかあるようだ。

Dreamcastは言うまでもなく、家庭用ゲーム機。解像度の細やかなパソコンのディスプレイ上ではなく、テレビ上で画像表示しなければならない。その点での制約がまずある。だが、その点に関しても工夫がされている。表示される文字フォントを見えやすいものにしていくのだ。

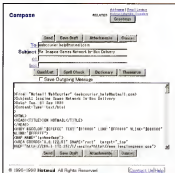
「表示される文字フォントはいくつか専用に作っていて、まだ決まっていなくても、一つの候補としてはMSゴシックのテレビ用True Typeフォントがあります。テレビ上でもはっきり見え、数メートル離れたところからちゃんと読めます」

また、基本的にパッドでの操作がメインとなることを想定し、画面表示のリフォーミングの機能が加えられる予定だ。

「文字を大きくしたり、画面を横にスクロールさせたりすることは基本的にできないようになってます。パソコンとの大きな違いかもしれませんね。パソコンだったら、マウスでスクロールバーやボタンを操作して画面をスクロールさせますが、このブラウザでは、パッドによってフォーカスを切り替える方式になっています。画面上のあるところにフォーカスがあって、(方向キーの)右を押せば、その右にあるリンクにフォーカスが移動するようになってます」

ボタン式のお気に入りやリンクサイトへのジャンプ、そしてこのフォーカス切り替えの画面表示。どちらも、簡単に扱えることを意識したインターフェースに設計されているようだ。ハード的な面での制約が選手にとつて、ユーザーフレンドリーな特性を生み出したと言えるだろう。

話を聞く限りでは、Dreamcast用のブラウザはWEBTVに類似したもののような印象を受けた。WEBTVを見てみれば、Dreamcastのブラウザがどのようなものになるのか、参考になるかもしれない。



メール機能はHTML形式に基づいたものになるらしい。HTML形式のメールの例として、ネットメールの例が挙げられる。実際には、ブラウザ上からメール受信/送信/作成することが可能だ。Dreamcastはブラウザのメール機能は、どのようなものになるのだろうか。



WEBTVのお気に入りメニュー画面。リンク先のホームページの画面が、ボタンで表示して閲覧されている。それ以外のボタンを押すと、表示されているホームページへジャンプできる。

## Dreamcast用Windows CE SDK β版が デベロッパーに配布

先月号(10月号)で紹介した、Dreamcast用Windows CEのSDK(ソフトウェア開発キット)。専賣には「Dragon」というマイクロソフト社内のコードネームのパッケージが記載されていた。

ついに、このSDKのβ版がリリースされ、デベロッパー各社に配布され

ている。正式名称は「Microsoft Windows CE for Dreamcast」。Windows CEおよびDirectXの能力が、Dreamcast上でいかに発揮されるか楽しみだ。



このSDKは、OS/Win  
dows NT 4.0 Service  
Pack 3、Pentium 133  
MHz以上、64MB以上、32  
MB以上のメモリのマ  
シンで動作する。なお、  
SBC211カードが必要の  
ようだ。

## キーボードにも対応? 気になる情報も

電子メール機能も兼ね備えたDreamcast用ブラウザ。メールの文章やホームページのURLの記入に関しては、画面上に表示されるソフトウェアキーボードで文字の入力が可能なそうだが、外部デバイスとしてのキーボードにも対応するように設計されているという。ということは、Dreamcast用のキーボードも発売されるのだろうか。ジェイムス氏に質問してみたが「それはセガの方に関心してみないと分からない」と言われてしまった。

Dreamcast用のキーボードが発売されれば、チャットでのメッセージ入力や3Dシューティングでの操作が、快適になれることだろう。しかし、そうなるまでDreamcastはパソコンとの違いがはっきりしなくなっていく。

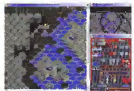
Dreamcastが、今後どのような展開を見せるのか、とても興味深い。非パソコンユーザーを大々的に取りこんでいきそうな、Dreamcast搭載のブラウザ。このブラウザが持っている潜在威力は、果たしてどのような展開をわれわれに見せてくれるのか、こちらも非常に楽しみだ。

国内外の売れ行きが一目でわかる

# パソコンゲーム売り上げ

## ヴァンテージ・マスターV2

前作のマップを一削し、バランスの調整、AIの改良を行ったV2。ネットワーク対戦の機能が追加され、まったく新しいゲームとして楽しめるはずだ。



## FORSAKEN

グラフィックの美しさで圧巻する3Dシューティング。壁紙された空間を自在にバイクで移動し、出口を目指す。フォースフィールドバンクにも対応しており、前作を感じながらプレイすれば、いっそう臨場感が増すだろう。



## PLANE CRAZY

デフォルメされた飛行機を操作する一風変わったレースゲーム。フライトシミュレーターとは対極の、コミカルな世界観を持つゲームで、同じしほらずにプレイできるところが最大の魅力だ。



1998年8月調べ

## 1 イース・エターナル

日本ファルコム 8,800円  
RPG  
#042-527-6501



## 2 ヴァンテージ・マスターV2

日本ファルコム 1万8000円  
シミュレーション  
#042-527-6501



## 3 FORSAKEN

アクレイムジャパン 6,800円  
3Dシューティング  
#03-5467-1516



## 4 REDLINE RACER

イマジニア 9,800円  
レース  
#03-3343-8900



## 5 フライトシミュレーター-98

マイクロソフト オープン  
フライトシミュレーター  
#03-5454-2300



## 6 PLANE CRAZY

イマジニア 9,800円  
レース  
#03-3343-8900



## 7 SHOCK PRICE 500 麻雀

SME・インターメディア 500円  
テーブルゲーム  
#03-3266-5791



## 8 インカミング 完全日本語版

イマジニア 9,800円  
3Dシューティング  
#03-3343-8900



## 9 ザ・ファミレス~あの街を独占せよ~

マスターピース 7,800円  
シミュレーション  
#0422-21-4927



## 10 三国志VI

光荣 1万3,800円  
シミュレーション  
#045-561-6881



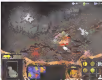
### ■協力ショップ■

OVERTOP(☎03-3255-3443)、T\_ZONE神戸三宮店(☎078-331-2070)、パルテック駒田店(☎0427-29-5551)、ビックパソコン徳本店(☎03-6556-1111)  
協力ショップからいただいたデータを元に、編集部で集計してランキングを作成しました。

# ランキング

売れているパソコンゲームのタイトル、価格などが一目で分かるランキング。アメリカチャートの上位2作品は3ヵ月にわたって変動がない。一方、日本では「イース・エターナル」[ヴァンテージ・マスターV2]という国産タイトルがランクインした。

USA  
1 **STARCRAFT**  
Cendant Software社  
\$54.95



2 **UNREAL**  
GT Interactive社  
\$54.99



3 **FINAL FANTASY VII**  
Eidos Interactive社  
\$54.99



4 **DEER HUNTER**  
GT Interactive社  
\$19.99



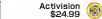
5 **SWAT2**  
Cendant Software社  
\$49.99



6 **ROCKY MOUNTAIN TROPHY HUNTER**  
GT Interactive社  
\$24.99



7 **CABELA'S BIG GAME HUNTER**  
Activision  
\$24.99



8 **DIABLO**  
Cendant Software社  
\$39.95



9 **MYST**  
Broderbund社  
\$29.95



10 **TITANIC: ADVENTURE OUT OF TIME**  
Cyberflix社  
\$42.95



## UNREAL

Savage3D対応バージョンも開発中の人気3Dシューティング。日本での正式発売も決まり、アメリカでは、レベルエディターや追加ミッションなどの開発も進んでいる。これで、通信環境が快適になれば、真珠にわたってトップに君臨する可能性が高い。



## SWAT2

テロリストと警察の行き詰まる駆け引きを扱ったシミュレーション。豊富なアイテムの中には、ガスマスクやブービートラップなども存在する。シングルプレイでは、SWATミッション15とテロリストミッション15の合計30ミッションが用意されている。



## World Charts Foundation

(8月11日～17日)

- 1 STARCRAFT
- 2 NIGHTMAGIC-THE MANDATE OF HEAVEN
- 3 UNREAL
- 4 TOTAL ANNIHILATION
- 5 FALLOUT
- 6 QUAKE
- 7 Age of Empires
- 8 FINAL FANTASY VII
- 9 BATTLEZONE
- 10 ALDOUS: SEALED MYSTERY

資料提供: PC Data(<http://www.pcdata.com>)  
For more info, please call (703)435-1025 or write to: 11260 RoyalBeacon Dr. Suite204, Reston VA 20197  
PC Dataはアメリカ外産品とするマーケティング。アームで、全米8000以上のソフト小売店のセールスデータをもとに毎月の販売数を算出。  
アメリカにおけるソフト市場の70%をカバーし、正確な売り上げ実態をよりよく示す。

資料提供: World Charts Foundation  
([www.worldcharts.ru/](http://www.worldcharts.ru/))  
インターネットを使った世界規模の人気エンターテインメントの調査も担当している。世界各都府のランキングデータによる調査結果で、パソコンゲームタイトルのほか、分野の異なるジャンル別のTOP100が毎週決定される。

ソフトウェア

# リリーススケジュール

このページでは、パソコンゲームソフトの発売スケジュールを掲載。発売時期や価格に加えて、マルチプレイ対応かどうかとも掲載したので、チェックしてほしい。タイトルの前に★が付いているものがマルチプレイ対応ゲームだ。なお、色の付いているタイトルは、発売時期に変更があったことを示す。

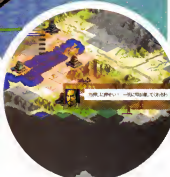
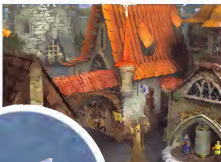
| 発売時期(予定)    | タイトル                                 | 発売元          | ジャンル            | 価格       | 発売会社         | 対応OS           |
|-------------|--------------------------------------|--------------|-----------------|----------|--------------|----------------|
| 1998年9月25日  | ★RAINBOW SIX                         | マイクロマウス      | アクションストラテジー     | オープン     | 03-3376-8061 | Win 95・98      |
| 1998年9月25日  | ★リッジ・ライオン・オブ・スノウ 競馬競走                | メディアクエスト     | カードゲーム          | 1万800円   | 03-3222-8638 | Win 95         |
| 1998年9月25日  | ★F-22 エアファイト カイザー・ドット・エディション         | イマジニア        | アドベンチャー         | 5,980円   | 03-3343-8900 | Win 95         |
| 1998年9月25日  | ★TEAM ACAPACHE                       | メディアクエスト     | 3Dフライトシミュレーション  | 7,800円   | 03-3222-8639 | Win 95・98      |
| 1998年9月25日  | ★栄冠は君に 高校野球全国大会                      | アートディンク      | 高校野球シミュレーション    | 5,800円   | 043-289-7890 | Win 95・98      |
| 1998年9月25日  | ★ISRAELI AIR FORCE                   | エルカニク・ゲームス   | シミュレーション        | 8,800円   | 03-5436-6499 | Win 95・98      |
| 1998年9月25日  | ★三国演義                                | コーエー         | 歴史シミュレーション      | 1万3,800円 | 045-561-6861 | MAC            |
| 1998年9月25日  | ★CASTLE HONOR SUPER BATTLE HAMPSHIRE | エルカニク・ゲームス   | パイクレース          | 7,800円   | 03-5436-6499 | Win 95・98      |
| 1998年9月下旬   | ★電車でGO! for Windows                  | アバンパランス      | 鉄道シミュレーション      | 8,800円   | 03-5263-3625 | Win 95・98      |
| 1998年9月下旬   | ★WANTED THE WESTERN PACK FOR QUAKED  | P&A          | 3Dアクション         | 4,200円   | 042-525-9501 | Win 95         |
| 1998年10月2日  | ★信長の野望 internet                      | コーエー         | 歴史シミュレーション      | 7,800円   | 045-561-6861 | Win 95・98/NT40 |
| 1998年10月2日  | ★はなまもく ぬきせ 日本への侵略戦争                  | アートディンク      | アートディンク         | 1万800円   | 043-289-7890 | Win 95・98      |
| 1998年10月2日  | ★セガのゲーム/セガのゲーム/セガのゲーム                | セガ・エンタープライゼス | アクション           | 5,800円   | 047-360-6441 | Win 95         |
| 1998年10月2日  | ★高校野球 栄冠は君に                          | アートディンク      | 高校野球シミュレーション    | 1万800円   | 079-00-2525  | Win 95・98      |
| 1998年10月9日  | ★Urban Assault 日本語版                  | マイクロソフト      | アクション&ストラテジー    | オープン     | 03-5454-2300 | Win 95・98      |
| 1998年10月9日  | ★バルディッシュ                             | イマジニア        | RPG             | 8,800円   | 03-3343-8900 | Win 95・98      |
| 1998年10月9日  | ★戦国無双                                | システムソフト      | 戦国シミュレーション      | 7,800円   | 045-441-4412 | Win 95・98      |
| 1998年10月23日 | ★戦国無双1602-Conquest of Paradise       | ズーム3         | 戦国シミュレーション      | 9,800円   | 03-3505-9781 | Win 95         |
| 1998年10月23日 | ★フォーミュラ1                             | イマジニア        | レース             | 9,800円   | 03-3343-8900 | Win 95・98      |
| 1998年10月23日 | ★M1 シンク・オブ・ザ・21世紀 日本版                | メディアクエスト     | 3Dシミュレーション      | 9,800円   | 03-3222-8639 | Win 95・98      |
| 1998年10月23日 | ★サクラ大戦 第4回 大団円 日本版                   | エルカニク・ゲームス   | スポーツ            | 8,800円   | 03-5436-6499 | Win 95・98      |
| 1998年10月29日 | ★Qボクシング 2500(競馬)                     | システムソフト      | ボクシングシミュレーション   | 8,800円   | 082-752-5264 | Win 95         |
| 1998年10月30日 | ★モーターモータール                           | エルカニク・ゲームス   | パイクレース          | 7,800円   | 042-525-9501 | Win 95・98      |
| 1998年10月31日 | ★ザナック                                | アバンパランス      | アクションRPG        | 3,980円   | 03-5263-3625 | Win 95・98      |
| 1998年10月31日 | ★ULTIMATE THE SECOND AGE カルネ         | エルカニク・ゲームス   | RPG             | 9,800円   | 03-5436-6499 | Win 95・98      |
| 1998年10月31日 | ★SIN                                 | P&A          | 3Dアクション         | 9,800円   | 042-525-9501 | Win 95・98/NT40 |
| 1998年10月31日 | ★ダイバ・ザ・ソード 日本語版                      | イマジニア        | アクション           | 8,800円   | 03-3343-8900 | Win 95・98      |
| 1998年10月31日 | ★(W)SIN                              | ボーステック       | シミュレーション        | 7,800円   | 03-3722-0043 | Hybrid         |
| 1998年11月13日 | ★松方弘明のワールドフィッシング                     | メディアクエスト     | フィッシング          | 6,800円   | 03-3222-8640 | Win 95         |
| 1998年11月27日 | ★COMMANDOS                           | ズーム3         | リアルタイムシミュレーション  | 8,800円   | 03-3505-9781 | Win 95         |
| 1998年11月下旬  | ★F-22 TOTAL AIR WAR                  | イマジニア        | シミュレーション        | 未定       | 03-3343-8900 | Win 95         |
| 1998年11月    | ★スライム・ドッグ 98 日本版(競馬)                 | エルカニク・ゲームス   | スポーツ            | 5,800円   | 03-5436-6499 | Win 95・98      |
| 1998年11月    | ★FLIGHTER PILOT                      | エルカニク・ゲームス   | アクション           | 未定       | 03-5436-6499 | Win 95・98      |
| 1998年11月    | ★ULTIMATE THE SECOND AGE 2nd カルネ     | エルカニク・ゲームス   | RPG             | 9,800円   | 03-5436-6499 | Win 95・98      |
| 1998年11月    | ★メスフィク ウェイバ                          | システムソフト      | シミュレーションRPG     | 未定       | 048-530-0036 | Win 95・98      |
| 1998年11月    | ★NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT         | エルカニク・ゲームス   | シミュレーション        | 8,800円   | 03-5436-6499 | Win 95・98      |
| 1998年11月    | ★タンゴ・タング・タング 完全日本語版                  | 宝来社          | アクションRPG        | 2,980円   | 03-3238-2770 | Win 95・98      |
| 1998年11月    | ★BIG HONOUR                          | アートディンク      | ゴルフ人生シミュレーション   | 5,800円   | 043-289-7890 | Win 95・98      |
| 1998年11月    | ★シムシティ 3000                          | エルカニク・ゲームス   | シミュレーション        | 9,800円   | 03-5436-6499 | Win 95・98      |
| 1998年12月3日  | ★リアルタイム競馬 競馬インターネット                  | システムソフト      | 競馬シミュレーション      | 8,800円   | 082-752-5264 | Win 95・98      |
| 1998年12月3日  | ★競馬インターネット 競馬インターネット                 | システムソフト      | 競馬シミュレーション      | 9,800円   | 082-752-5264 | Win 95         |
| 1998年12月12日 | ★ハンター・ハンター 日本語版                      | メディアクエスト     | 3Dアクションシミュレーション | 8,800円   | 03-3222-8639 | Win 95・98      |
| 1998年12月    | ★ホビマス サバイビング                         | エルカニク・ゲームス   | ストラテジー          | 9,800円   | 03-5436-6499 | Win 95・98      |
| 1998年12月    | ★MOTO RACER2                         | エルカニク・ゲームス   | シミュレーション        | 未定       | 03-5436-6499 | Win 95・98      |
| 1998年12月    | ★WWII FLIGHTERS                      | エルカニク・ゲームス   | シミュレーション        | 未定       | 043-289-7890 | Win 95・98      |
| 1998年12月    | ★HALF-LIFE                           | ソースネクスト      | 3Dシューティング       | 9,800円   | 03-3551-5900 | Win 95・98      |
| 1998年12月    | ★THE TOWER II                        | オープンブックス     | シミュレーション        | 9,800円   | 03-5413-1890 | Win 95・98      |
| 1998年12月    | ★エネミー・ゼロ                             | セガ・エンタープライゼス | アドベンチャー         | 未定       | 047-360-6441 | Win 95         |
| 1998年12月    | ★QUNE2000                            | アクレムジャパン     | リアルタイムシミュレーション  | 7,800円   | 03-5467-1516 | Win 95・98      |
| 1998年12月    | ★NINJA GATTAI 2                      | イマジニア        | RPG             | 未定       | 03-3343-8900 | Win 95         |
| 1998年12月    | ★TOTAL ORIVING                       | イマジニア        | レース             | 未定       | 03-3343-8900 | Win 95         |
| 1998年12月    | ★ソニックR                               | セガ・エンタープライゼス | アクション           | 未定       | 082-752-5264 | Win 95         |
| 1998年12月    | ★ULTIMATE AIR WAR                    | メディアクエスト     | フライトシミュレーター     | 8,800円   | 03-3222-8639 | Win 95・98      |
| 1998年12月    | ★ULTIMA X: ASCENSION                 | エルカニク・ゲームス   | RPG             | 8,800円   | 03-5436-6499 | Win 95・98      |
| 1998年12月    | ★リナティック ドーン                          | アートディンク      | RPG             | 1万2,800円 | 043-289-7890 | Win 95・98/NT40 |
| 1998年12月    | ★太閤立志伝                               | コーエー         | シミュレーションRPG     | 9,800円   | 045-561-6861 | Win 95         |
| 1998年12月    | ★ヒューズ・オブ・マッドマックス 完全日本語版              | イマジニア        | シミュレーション        | 未定       | 03-3343-8900 | Win 95         |

※ この情報は1998年12月現在のもので、変更がある場合があります。

# Play Online Exclusive Review

|     |                                  |
|-----|----------------------------------|
| 046 | RAGE OF MAGES                    |
| 048 | BARRAGE                          |
| 050 | INDEPENDENCE WAR (ネットワーク非対応タイトル) |
| 052 | SPEARHEAD                        |
| 054 | ダンジョンウォリアー 完全日本語版                |
| 055 | FALLOUT2 (ネットワーク非対応タイトル)         |
| 056 | WARGAMES                         |
| 057 | COMMANDOS                        |
| 058 | ICARUS (ネットワーク非対応タイトル)           |
| 059 | NAM                              |

|     |                                  |
|-----|----------------------------------|
| 060 | MORTAL KOMBAT4 (ネットワーク非対応タイトル)   |
| 061 | Ultra Corps                      |
| 062 | NHRA DRAG RACING (ネットワーク非対応タイトル) |
| 063 | 信長の野望 Internet                   |



**PIX情報**

ケーブル接続  
モデム接続  
TCP/IP接続

**アイコンの見方**

アイコンには以下の意味があります。アイコンがカラーで示されている場合は対応している、そうでない場合は対応していないことを表します。

**サーバーアイコン**

メーカーが当該タイトルのためのサーバーを用意していることを表します。

**フォースフィードバックアイコン**

マイクロソフトのワイアードリンガーフォースフィードバックプロに対応していることを表します。

**CD-ROMアイコン**

このアイコンがあるタイトルは、付録CD-ROMに体験版が収録されています。インストールの方法や使い方についてはp.166以降を参照してください。

**Informationの見方**

※記載されている情報は、明記していない場合を除き最新です。

※対応OSに(MS-DOS 5.0以上)と記載されている場合は、Windows 95上(MS-DOS 5.0のモード)でも動作します。

※快適にゲームをプレイするには、各項目の括弧内に記載されている推奨環境を参照します。

※ビデオカードとサウンドカードの動作環境は邦訳に多岐に渡っており、所有されているパソコンの環境が対応しているか否かが分からない場合は、各ハード・ソフトウェアメーカーへお尋ねの上、ご記入ください。

※対応APIの項目には、グラフィックAPIを記載します。この項目には、DirectDraw、Direct3D、Glide、OpenGLなどが入ります。なお、「-」の場合は、DOS用ソフトなどのため、該当するAPIが関係しないことを示します。

※ここでは紹介し一部のタイトルは、ネットワークプレイが日本でサポート対象外となっているものがあります。ネットワークプレイ環境にならぬの障害が発生しても、ソフトメーカーおよび運営側では責任を負いません。実行される際は、ご自身の責任において行ってください。

**Information**

開発元 : マイクロソフト株式会社  
販売元 : マイクロソフト株式会社  
問い合わせ : マイクロソフト株式会社  
インフォーマンセンター  
03-5454-2300

価格 : オープン

OS : Windows 95, Windows NT  
Workstation 4.0  
Service Pack 3

CPU : Pentium 60MHz以上

メモリー : Windows 95で16MB以上  
Windows NT Workstation  
4.0で24MB以上

ビデオ : 800x600ドット 256色以上

HD容量 : 60MB以上

CDROMドライブ : 4倍速以上

サウンド : Sound Blasterと同等性  
のあるカード

対応API : DirectX3D

PC 対応OS : PC9821, NX3シリーズで可

発売時期 : 発売中

**非対応アイコン**

ネットワーク非対応タイトルであることを表します。





# レイジ オブ メイジス

ロシアのDIBLOの異名をとる  
マルチプレイ対応  
リアルタイム戦略シミュレーション

多くの注目を集めるマルチプレイ対応RPGに、ひと味違うタイトルが登場。ロシアで開発された「RAGE OF MAGES」は、リアルタイム戦略シミュレーションのスタイルを取り込んだRPGだ。

## リアルタイム戦略シミュレーションとRPGの見事な融合

1997年に「DIBLO」と「ULTIMA ONLINE」が発売されて以来、マルチプレイで遊べる新作RPGが待ちどおしい。そんな折に登場したのが「RAGE OF MAGES」だ。Nival Entertainment社というロシアの会社が開発したもので、英語版へのローカライズ化がこのたび決定した。アメリカでMonolith Production社から発売予定のほか、ドイツ、韓国でも発売される。今回評価したαバージョンでは、オーブニングムービーのナレーションや、プレイ中のキャラクターボイスなどがロシア語で妙に新鮮だった。アメリカで発売するにも英語に吹き替えない方が、雰囲気があるわねといういふかもしれない。ちなみに、文字はすでに英語化されている。

ゲームの舞台は、魔法と魔法のファンタジー世界。Kania国の皇帝、Vaher IV世によって東部地域の探索の命令が発せられたところから物語は始まる。プレイヤーは、この命令を受けた4人の冒険者の1人として異国へ旅立っていくのだ。

このゲームをひとことでは言え、リアルタイム戦略シミュレーションのシステムや操作感覚を取り込んだRPGだ。マップ内を探索しながらリアルタイム戦略シミュレーションのシステムで戦戦を行い、ミッションをクリアしていく。その中間には、町で装備を整えたり、トレーニングを受け、次のミッションに備えることができる。内容は、「山賊に襲われた村人を救う」「傭兵として商人を護衛する」など、RPGとして違和感のないものとなっている。全部で25以上用意されており、キャラクターの成長と冒険をじょうごに満喫できるボリュームである。

座敷のキャラクターと敵が戦うRAGE OF MAGESでは、ユニットのどこにキャラクターをグループ化し、ショートカットキーを多用して操作を行う。まさにリアルタイム戦略シミュレーションの操作感覚だ。



## キャラクターメイキングは本格的STATUSとSKILLで特徴付けよう

キャラクターのクラスは、FIGHTERとMAGEの2タイプに男女の性別があり、計4種類となる。キャラクターシステムは、STATUSとSKILLからなる本格的な作りだ。Body, Agility, Mind, Spiritという四つのSTATUSが、HPやMana, ToHit, Damage, Resistなどを決定する。どのクラスでもMindを若干下げ、Bodyに割り振るものがある。Mindは狂気の店を決める特殊なもので、1ポイントの効果はほかのステータスよりも小さい。Bodyに割り振ってHPを増やした方が、初めてプレイする際には役立つだろう。

SKILLは、FIGHTERとMAGEでまったく異なるものが用意されている。FIGHTERのSKILLとは武器の習熟度のことで、Blade, Axe, Bludgeon, Pike, Shootingの五つがある。MAGEのSKILLは、Fire, Water, Air, Earthというおなじみの4元素に、Astralを加えた魔法の習熟度だ。どれ一つがキャラクター作成時に選べる。これによって、同じクラスであっても個性を出せるというわけだ。SKILLは使うことで上がっていくほか、町でトレーニングを受け上げることが可能だ。FIGHTERの場合は斧のSKILLを上げればよいが、MAGEの場合は注意が必要だ。スタート時に使える魔法は限られており、攻撃魔法はFire Boltだけだ。Fireを選ぶのが無難な選択といえよう。

300を超えるアイテム、戦闘、防具を組み合わせて、自由にキャラクターの外見をデザインできる。MAGEは特殊のセンスでユニークだが、FIGHTERの装備はいろいろグラフィックが多い。



### Information

|       |                                |
|-------|--------------------------------|
| 開発元   | Buza Entertainment社            |
| 販売元   | Monolith Production            |
| 価格    | 未定                             |
| OS    | Windows 95/NT4.0               |
| CPU   | Pentium 133MHz以上<br>(MMX2以上推奨) |
| メモリー  | 16MB以上(32MB以上推奨)               |
| ビデオ   | SVGA(256KB(1MB以上))             |
| HD容量  | 40MB以上                         |
| 音声出力  | 4チャンネル                         |
| サウンド  | Windows対応のサウンドカード              |
| 対応API | DirectDraw                     |
| 発売時期  | 10月予定                          |



FIGHTER・女



FIGHTER・男



MAGE・女



MAGE・男

## 300種類以上の武器や防具を組み合わせた 好みの姿をデザインできる

キャラクターメイキングを終えてゲームが始まると、最初は主人公1人で冒険を進めて行かなくてはならない。徐々にほかの冒険者と合流し、強力なパーティとなっていくのである。始めの二つのミッションは導入部にあたるもので、これをクリアすると町が利用可能になる。これらのミッションで、まずは城跡のこつをつかんでおこう。

キャラクターのHPやMANAは、時間とともに回復するので、単独ならはヒット＆アウェイを心がけよう。急な攻撃で安全な場所まで回復し、再び敵を攻撃して数を減らしていく。仲間がいる場合は、多数で敵1体を狙い、各個撃破していくのがセオリーである。また、魔法や遠距離攻撃可能な弓矢を送り出すことも大事だ。敵はHPが減ると逃げていくので、魔法や弓矢を使うよううまく退路を断たないと、とまどめを食すのは難いから。

魔法は、RPGを遊んだことがある人ならすぐに分かるオールドスクールなもので、攻撃魔法のFireBallやLightning、回復魔法のHealや、補助魔法のBlessなど、24の魔法が戦闘を盛り上げてくれる。敵は全部で50以上、大別してクリーチャー、モンスター、ヒューマンの3種類が登場する。弓矢でもなければ倒せなかったり、魔法攻撃に弱いなど、それぞれ特徴付けられている。

敵を倒して、アイテムやお金を得て無事町にたどり着いたら、早速Shopに行こう。武器と防具、アイテム、マジックアイテムの売買を行うことができる。多くのプレイヤーは、この装備品の豊富さとグラフィックのクオリティに引かれるに違いない。剣、おの、メイス、槍、弓矢、つえをはじめ、ヘルメット、鎧、小刀、盾、ブーツ、マントなど、多彩な種類の装備はすべてペーパードールに反映される。筆者も装備の継続ではなく、グラフィックでコーディネートすることに夢中になってしまったほど。マジックアイテムは、「WIZARDRY」に見られるように、ベースアイテム+追加効果（STATUSやダメージの追加など）という無限の組み合わせがある。グラフィックと機能に満足する装備に選りすぐったか、買い物に熱中することだろう。

町にはShoe Inn(靴の修理店)、School of Magic and Martial Arts(剣と魔法を学ぶスクール)アップできる)の3つの施設がある



## 最大16人のチームプレイも可能 製品版の仕上がりにも期待したい

マルチプレイは標準的な接続をサポートするほか、「SERVER」という選択肢がある。これはゲームの維持に専念するモードで、サーバーとなったパソコンからゲームに参加することはできない。従来のホストプレイヤーにかかる負担を軽減し、ゲームの安定性を高めることを意図したものといえる。最大参加可能人数の16人となると、この専用サーバーが必要となるだろう。ちなみに、一般のプレイヤーでも複数のパソコンと回線があれば、サーバーを立てることが可能だ。OCNも普及しつつある昨今、個人サーバーにプレイヤーが集まるという展開もこれから増えてきそう。

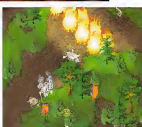
マルチプレイのゲーム内容は、ホストまたはサーバーが選択したマップ内で冒険を行うタイプである。マップには敵が配置されており、この敵は一定時間経過すると再び出現する。α版では確認できなかったが、製品には多数のマップが用意される予定だ。それぞれのマップには、難易度が設定されているので、協力してマップを次々と攻略していくスタイルが主流となるだろう。DIABLO同様中毒性が高く、仲間と共に敵を倒し、経験値とお金を稼ぎまくるだけでもかなり楽しい。

プレイヤーキャラクターが死亡した場合は、お金を除くすべてのアイテムが地面に落ち、スタート地点に戻されてしまう。相手のアイテムを意図的に奪いにくくすることも不可能ではないが、知人同士で楽しむ程度にとめておきたい。

全体の印象としては、戦闘がやや地味で、操作やグラフィックなどの面で荒削りな部分も見受けられるが、マルチプレイRPGとしての魅力を十分に備えている。キャラクターの成長や豊富な装備品をはじめ、直接攻撃、弓矢、魔法を組み合わせた連携を心ゆくまで楽しめることだろう。仕上がりは非常に気になるタイトルである。(下村隆吉)



冒険の舞台となる異世界の大地。マップ上に表示されているのがミッションだ。複数の中から好きなものを選んでいく。それぞれ日付と得られる報酬が異なる



魔法はそれぞれBookを手に入れると使用可能になる。Fire WallやPoison Cloudなどの効果的な攻撃魔法や、Protection, Bless, Hasteといった補助魔法も活用しよう



報酬で得たアイテムを売って新しい装備へ買い換える。画面左上がショップの存在、画面下が自分のインベントリである。中央のラインナップはドラッグ&ドロップで売買を行う



美しい演出の数々に心奪われる  
3Dシューティング

## バラージ

レーダーを確認し、敵機の攻撃を寸前で避け、急旋回で敵機を捕獲、反撃を開始する。避けて撃つというシューティングの楽しさを、根本から再確認させてくれるゲーム。それが「BARRAGE」だ。

### リアリティを限りなく追求した戦闘シーンは必見だ

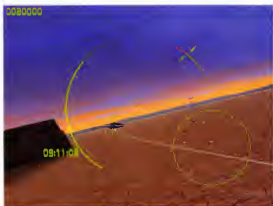
「BARRAGE」は、戦闘機を操作して敵を撃ち倒していくタイプの3Dシューティングである。戦闘機といっても近未来的なもので、後述できれば、レーザーやプラズマなどの兵器も装備できる。「FORSAKEN」や「インカミング」の宇宙船などを想像してもらえと、分かりやすいだろうか。

BARRAGEの特徴は、まず美しいグラフィックが挙げられる。水面に映り込む空や、水中に差しこんでくる光の処理など、その仕上がりは素晴らしい。複数用意されているステージの中の「Chicago」に至っては、その近未来感に思わず見とれてしまうほどである。「FINAL REALITY」を思いつくことがある方は、最後まで飛行機が飛び回るところを眺め出していはい。あのサイバーな雰囲気をもっとまぶに、空中自動車や空中列車が飛び回る「生きた街」の中で、高速移動しながらドックファイトするわけだ。ただし、このような美しいグラフィックを再現するには、当然それなりの環境が要求される。Voodoo2搭載の3Dアクセラレーターを利用したら、処理落ちもなく非常に快適にプレイできた。持っていない方は、これを機会に購入することを勧める。

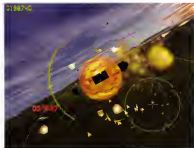
さらに特徴としては、サウンド関係のエクフェクトも充実していることが挙げられる。水の中に入ったときは、水中特有のこもった音で弾の発射音が再生され、洞くつや地下鉄など狭い空間に入ったときは、弾を発射した音の反響音が聞こえる。周囲の環境にマッチした3Dサウンドでリアルに再生されるのである。

また、これらのグラフィックやサウンド関係のエクフェクトは、自分の環境に合わせてカスタマイズできる。プレイ中に処理落ちを起すようであれば、設定を低く変更すると、快適にプレイできるようになる。

操作関係は、キーボードはもちろん、ジョイスティックにも対応している。特に、ジョイスティックはフォースフィードバックもサポートしているため、対応しているジョイスティックを使えば、攻撃を受けたときの衝撃はもちろん、水中を移動するときの抵抗までもが再現される。操作設定は、キーボードとジョイスティックを組み合わせたカスタマイズも可能なため、自分の納得いく設定環境は簡単に作り出すことができるだろう。



HUDにはさまざまな情報が表示される。この画面はシングルプレイ時のもの。右下の内がレーダーで、周囲の状況を確認できる。中央右の半円には現在の機力と速度が、左の半円にはシーンの残量が表示される。



ステージ7「Prime」での戦闘シーン。船は外周の部分から多数のミサイルで攻撃してくる。ミサイルに注意しながら外周の船を攻撃すれば、ステージクリアだ。

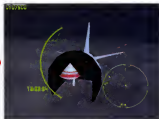
### アイテム探しに頭をひねるシングルプレイ

シングルプレイ時には、戦闘機や潜水艦、戦車などの実在する兵器から、近未来の空中自動車らしきものまで、さまざまな敵機が登場する。ステージは五つ用意されており、それぞれ違う目的が設定されているので、なかなか飽きこない。特に、ステージごとに現れるさまざまな敵は個性的である。リング状に形成された外周から多数のミサイルで攻撃を仕掛けてくるものや、ほとんど窮乏不可能な速弾を射出してくる巨大艦など、それぞれに対して対策を考えることも楽しみの一つだ。

また、各ステージをクリアするには、ステージの各所に配置されたアイテムに決る場所配置されているものもある。アイテムは、最初から目に映る場所に配置されているものもある。レーダーには映っていても、アイテムを取るための入り口は遠くに隠されているものもある。これらのアイテム探しは、3DシューティングというよりはRPGに近いもので、反応と読みがメインの3Dシューティングである。



ステージをクリアするためのアイテムは、通常レーダー上に青色の円で表示される。しかし、見えにくい場所に隠されていることもある。例えば、海上に浮かぶ敵艦を攻撃する……



レーダー上に青色の円で表示され、二つに割れた旗の形からNUKE弾のマークを発見！ このように、狙ったところにアイテムが隠されていることもあるので、怪しい場所はとにかく1度調べてみよう



#### Information

開発元 Mango Grits社

販売元 VISIONエンタテインメント

原案/脚本 株式会社スー

シーザーゲームズ

0268-38-1561

価格 8,800円

OS Windows 95/98

CPU Pentium 133MHz以上

(Pentium 200MHz以上推奨)

メモリー 32MB以上(64MB以上推奨)

ビデオ Direct3D対応のカード

(Voodooファミリーチップ搭載3Dアクセラレーター推奨)

HD容量 70MB以上

音回し/ソフト 4速以上

サウンド DirectX対応のカード

対応API Direct3D、Glide

開発機種 x

発売時期 10月2日(予定)

©1998, 1999 Mango Grits, Inc. All Rights Reserved. Barrage and Mango Grits are registered trademarks of Mango Grits, Inc. Used under authorization.



スナープ(Turret)はタイム・ワイルド、行く手を阻害する砲撃をレーザーで破壊しながら、とくに敵に近づく。クリア直前に砲撃が止まらないように、タイム・ボースになる砲撃のアイテムは慎重に回収したい

BARRAGEに、一風変わったアカウントを加えている。中には、かなり意地悪な場所に隠されているアイテムもあるが、ステージ全体をよく見渡し、怪しい場所を根気よく調べていけば、必ず見つけることができる。密着して全アイテムを探し出したときの達成感は、きっと大きいだろう。

ステージをクリアした場合、攻撃の命中率や被弾率、残り時間などによってポイントが計算され、高得点を取ればネームエントリーされる。効率のいいルートを考え、敵をいかに速く倒すかに頭をひねるという、アーケードゲームの得意種さのような要素もあるわけだ。

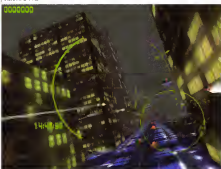
## 設定次第で多彩に楽しめる マルチプレイ

マルチプレイでは、8人までの同時プレイが可能になっている。ケーブル接続、モデム、IPX、TCP/IPに対応しており、TCP/IPでの接続は、DirectPlayでホストを担当するプレイヤーのIPアドレスを入力するだけの簡単なものだ。マルチプレイで使用できるのは4ステージで、それぞれのステージでデスマッチとチーム戦が楽しめる。

シングルプレイとは違って、マルチプレイならではの面白さもある。初期装備兵器のCANNONは、シングルプレイでは真直ぐ飛ぶだけで、オートエイミング(自動照準補正)はかからないが、マルチプレイではある程度かかるようになるため、シングルプレイとは違った戦いが要求される。とはいうものの、それほどきつい補正がかかるわけではないので、弾が飛んでくる方向に対して素直に移動するようにすれば、避けることは十分可能だ。また、上下に対しては補正が効いてので、激しく上下に移動するも効果的である。このように相手の弾を横一重で避ける楽しさは、マルチプレイでは一層引き立つといえる。

また、マルチプレイでは弾薬の数に制限があるので、相手の弾切れを誘ってから反撃を開始するといった戦略を練ることも重要だ。弾薬は、ステージの各所に配置されたアイテムを取ることで補充できる。そこで、アイテムを取りに行こうとする相手の動きを読み、移動するであろう方向にNUKE弾(核ミサイル)を撃ち込むわけだ。これをヒ

ステージ「Chongal」では、高層ビルが立ち並ぶダウンタウンで戦いが繰り広げられる。空中戦で戦うように駆け回っていると、まるで映画の主人公にでもなったような気分になれる



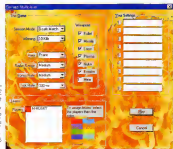
ットさせたときのそう快感はたまらない。

マルチプレイで注意したいのは、ホストの設定によって、ゲームの戦況が左右される点である。特に重要なのが、レーザーレンジの設定。レーザーレンジを狭くすると、相手の機影や弾が近くに来ないとレーザーに映らないため、近距離での撃ち合いが熱くなる。しかし、近距離で熱く撃ち合っていると、遠距離からNUKE弾を撃ち込み、漁夫の利を得ようとする基が現れてしまう。レーザーレンジを狭くするとは、NUKE弾を使用できないように設定した方がいいだろう。逆に、レーザーレンジを広く設定すると、ミサイルの照んでくる方向は分かりやすくなるが、相手の位置も簡単に把握できてしまい、回避重視の展開になる。この辺りの設定がマルチプレイの面白さを左右するので、ホストプレイヤーは十分に気を配る必要があるだろう。逆にいえば、設定で戦略がガラリと変わるので、同じステージでも違った楽しみ方ができるということである。

このように、BARRAGEは単純な3Dシューティングの中に、さまざまな楽しみ方が込められた作品となっている。グラフィックやサウンドなど、要求される環境はシビアだが、必ずそれに合った満足感を与えてくれるに違いない。3Dシューティングには飽きてしまったという人も、ぜひ1度プレイしてほしいタイトルだ。(M-husky)



NUKE弾は、直撃した場所から広範囲にダメージを与える。ほかのプレイヤーが障害物の間に隠れた場合でも、必ずすきすきに。NUKE弾を撃つときは、自分もダメージを受けないために、確認しながら撃つのが基本だ



ホストプレイヤーの設定画面。チームの振り分けや兵器の使用の制限、レーザー範囲などが設定できる。機体名がここで決まチャットはできないが、プレイ前に設定を見込んでおくように

5000個の惑星が漂う宇宙空間の攻防！  
新人指揮官が激戦地帯に飛びこんで行く……



# インディペンデンス ウォー

「INDEPENDENCE WAR」は、Glideにネイティブ対応した、美しいグラフィックが売りの3Dシューティングだ。ベクトル推進を使ったリアルな操作と、思わず目を細めてしまう電光石火の戦闘シーンで、ジョイスティックを握る手に力が入る。

あのヒット映画とは無関係だが、  
繰り込まれたストーリーでその気になれる

かつて盡かたった地球の資源は底をつき、われらが人類の星は貧困を極めていた。植民地時代、列強が力づくで未開地から搾取したように、人類は太陽系の資源を求め、その散逸を銀河へと広げようとしていた。

そんな新、希望のワープ(Displacement technology)が誕生し、人類の大航海時代が訪れる。そして、数百年前の歴史の過ちを人々は繰り返す。地球連邦の搾取に反抗する勢力が、輸送船や戦艦編を率ってゲリラ戦をしかけてきたのだ。時に、西暦2268年……。

「INDEPENDENCE WAR」というタイトルから、1997年にヒットしたスペクタクル映画「インデペンデンス・デイ」を連想するが、まったく無関係のオリジナルストーリーだ。

ゲームは激戦戦を戦い抜く戦略ゲームと、その戦組員の冒険を描く。プレイヤーは連邦軍コルベット型駆艇機(日本海軍式を言う)艦頭艦尾クルスに指揮官(COM)として乗艦し、宇宙の秩序を守るため、ゲリラ部隊の任務に著く。そのコルベット艦には、ほかにも3名の乗員がいて、航海士(NAV)、砲撃士(WEP)、機動士(ENG)を担当している。艦の操作自体はジョイスティックでできるので、各クルスのピコは、戦闘中の詳細設定で調整可能だ。



Glideネイティブ対応のグラフィックは、その詳細さゆえに宇宙空間の奥行きを感じさせる。

ストーリーとしては、ドラマチックな面白さは映画にはかないませんが、プレイヤーをその気にさせてくれる。また、Glideにネイティブ対応した、スクリーン離れけのグラフィックを堪能できる。コクピットタイプのゲームのファンなら、Voodoo2、SideWinder Force Feedback Proをセットで用意しろ。

美しいグラフィックだけでなく  
理論的に裏付けられた挙動も秀逸

まずは、グラフィックについて筆力を尽くして頂きたい。静止画面では広げられるが、縦横ではよく決まらずに動く。プログラムでの自然の動きと、動作力学やペルソナル理論を採用し、理論的に裏付けられた動作や挙動を実現したためだ。機体の向きを変えても、推進力とペルソナル方向で機体が流れるし、静止中にも大気の抵抗と遠路を撃つと、その反動で後退してしまふ。機体中心から遠くは常に攻撃を受けたり、機体後退すれば、直前にいるに苦勞するのと機体方向転換する。そのときの自然の動きには、まったく手抜きがなければ、これを完全に3D空間で可能にしてしまったのは、やはりVoodooチップのおかげで起きているのだ。2Dの背景をすり抜けるオブジェクトを配置し、2Dのオブジェクトを打てない。従来のコンピュータゲームには大変だ。プレイヤーが操縦する。味方の機体の速度が速う3Dの宇宙空間に包まれては、500の時間には速度を仕掛けるという敵艦を撃つ。敵艦を中心にクルグルクルグルしながら攻撃する敵艦を撃つ。今までのゲームに比べると大分違う。

激戦地に近づく、とほぼしり、文じり合う戦火がとても美しい。グラフィックの細かさとSideWinder Force Feedback Proの触覚が、魂を画面の中へ通いていく。



ゲリラたちは連邦から武器を奪取したため、性根は連邦側と真逆。しかし、機体表面にセンスの悪いペイントを施しているの、見分け方は簡単だ



ROSTERモードの停機はトレーニングモードだ。フリーフィングのOGアニメーションの制限を受けず、電撃リストではトリーナー、敵は全無効化する。



 このゲームはネットワーク  
環境が必要です

## Information

開発元 : Particle Systems社

販売元 : Infogrames Entertainment

價錢 : \$49.95 (US)

OS : Windows 95 / 98

03 : Windows 80/88

CPU : Pentium 90MHz以上  
Disk : EIDEtype 100MB/s

CELL = 16MBPS

メモリー : 16MB以上  
Glideキートは32MB以上

【圖表】：2000年以來，中國與世界各國的貿易額增長迅速，中國已成為世界貿易大國之一。

ヒナイ - 0.16015 0.00000 0.00000  
ヒナイ(256歳以上) 0.00000 0.00000

FitVoodoo1 或 FitVoodoo2

星島3Dアクセラレーター0101  
Operation Book (付録CD)

Author's address: Department of Mathematics, University of Illinois at Chicago, Chicago, IL 60607, USA.  
E-mail: [shen@uic.edu](mailto:shen@uic.edu)

HOME : BOMB以上



ワーブ空戦に入るエンターテインメント。ワーブイン/アウト時は3D画面にそれらしいエフェクトが施される。落ち着いた演出だ

ビーム攻撃を受けた瞬間、画面に広がる刺激的な閃光は、手をかざしてしまうほどの大迫力。うっかり「アッ」と声が出た。実際にはありえないはずの熱さや痛みを感じたのである。

もっとも、Voodooを使わないソフトウェアモードではオブジェクトのテクスチャーがなくなり、TRONのような画面になるが、これはこれで味わい深い。

## 英語版でもわかりやすい トレーニング付きシナリオモード

ゲームには二つのモードが用意されている。すぐに戦闘シーンが返る「INSTANT ACTION」と、アドベンチャースタイルで徐々に難易度が高くなっていく「ROSTER」だ。

ROSTERモードには、「ARCADE」と、やや操作が難しい「SIMULATION」がある。この二つの違いは「ARCADE」には姿勢制御や推進方向をアシストするプログラムユニットが付いているが、SIMULATIONにはそれが無い」とマニュアルにある。戦闘中にはあまり気にならないのだが、運搬ミッションなど、細かな姿勢制御が要求されるときに、違いを感じることもある。シナリオ自体には変化が無いようなので、テクニクを磨きたいと考えるプレイヤー以外には、ARCADEで楽しむほうがいだろう。

このゲームは、ネットワーク対戦機能が無いので、小技を使ってまで敵を倒すという機会はほとんど無く、SIMULATIONモードの存在意義は薄い。プレイヤーの好みで選んでよさそうだ。アドベンチャーが進むと、友軍機と交信しながらのフォーメーションバトルになったり、乗組員一人ひとりが担当するCOMビュー、NAVビュー、WEPビュー、ENGビューをすべてチェックしなくてはならないので、複雑な操作を要求されても、少しずつステップを経験すれば簡単にトレーニングできる。

## マルチプレイ対応版を切に願う！

ROSTERモードでは、戦闘中の画面に於いて、コックピットビューとCGアニメーションが同時切り替わる。CG画面はSF映画風のカメラ角で描かれており、戦闘機や母艦の質感と相まって、特撮ファンやメタルフィギュア好きにはたまらないだろう。ここまでの紹介で、「WING COMMANDER」とよく似ていると思った読者も多いと思う。確かに、WING COMMANDERにはまった人なら、INDEPENDENCE WARの面白さは容易に想像できると思う。しかし、残念なのは、マルチプレイモードが無いこと。ぜひ、次回作ではネットワーク対戦をサポートしてほしい。また、さらに欲を言うならば、Windows 98のマルチモニター環境で4台のディスプレイを並べ、COM、NAV、WEP、ENGの各ウィンドウを同時に表示して遊んでみたい。画面の美しさから、ディスプレイをより大きなものに買い換えたというと思うほど、ビジュアル面で優れているだけに、今後の展開がとても楽しみである。(杉山淳一)

4人で構成されているブリッジ。プレイヤーは通信指揮官(Com)になるが、必要に応じて各乗組員の位置で操作できる







砂漠の中を駆け巡る  
正統派のタンクシミュレーター

# スピアヘッド

Interactive Magic社は、インタラクティブムービーを連想させるメーカー名とは裏腹に、本格派のシミュレーションゲームを次々とリリースしている。最新作の「SPEARHEAD」は、アメリカ軍の主力戦車を題材にした、タンクシミュレーターだ。

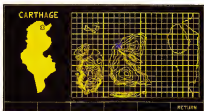
## 中東の次はアフリカ大陸 再び大規模な戦闘が始まる

「SPEARHEAD」は、同社としては「IM1A2 ABRAMS」「IPANZER 44」に続く、3本目のタンクもののゲームである。湾岸戦争時にも目覚ましい結果を上げたアメリカ軍のM1A2エイブラムスを題材にしている。

ゲームの舞台となるのは、アフリカ大陸北端に位置する中規模国家、チュニジア共和国である。現実でもイスラム原理主義運動の台頭により政情不安となっているこの国が、ある日とうとう大きな戦乱に見舞われる。隣国であるリビアが、チュニジア国内のイスラム教団の保護を名目として、突如国境を越えて侵襲を開始したのだ。その勢いはすさまじく、チュニジア軍は敗走に次ぐ敗走を続ける。チュニジア全土がリビア軍の支配下に下るのも、はや時間の問題となってしまう。この暴挙を許せば、ますます過激なイスラム原理主義勢力が成長し、世界は混乱の渦みに陥ってしまふ。そのような最悪の事態を避けるため、アメリカは本格的な介入を決定する。秘密裏に、チュニジア国境に集結する大部隊。その中には、第三方面軍戦車部隊に所属するプレイヤーもいる、という設定である。



各ミッションの内容を説明するフリーフィンク画面。前回のゲームに比べて、かなりシンプルに凝縮された。



ミッションフリーフィンクにおけるマップ画面。なんと！物陰も陰影が描かれている。砂漠という場所だけに、事前によく目を通しておこう



真向を覗かせて敵軍を決定する。MAXEイブムスの両面。この外ビュが、SPEARHEADの基本画面となる

## 一見アクションゲーム風だが 中身は正統派シミュレーター

この湾岸戦争を思わせるリアルなストーリー設定は、いかにも本格派シミュレーターという印象を感じさせる。同社のタイトルで、同じ戦車を題材にしているIM1A2 ABRAMSも、かなり本格的なシミュレーションゲームであった。ならばこのゲームもと期待を込め、相当な引き締りがなければならぬと覚悟してゲームを起動したのだが……。なんだか、いきなり肩透かしを食ったような気分になってしまった。

その原因は、画面の印象である。タンクものに限らず、一般的にシミュレーションゲームでは、プレイヤーが後座席から見た画面、いわゆるコックピットビューが基本画面となる。目の前にはハンドルや操縦桿、そのほかたくさんの計器類が並んでいるタイプのものだ。ところがSPEARHEADの場合、ゲームを起動すると、まず現れるのは自分が搭乗した戦車を外から見た画面、いわゆる外ビューなのだ。外ビューをメインにしたゲームというものは、たとえばマニュアルなどでシミュレーションの性格をうたっている。その内容はほとんどアクションゲームというもので多い。このゲームも、そのような2ボタンのジョイスティックで操作するという類いの作品なのかと疑ってしまった。

しかし、実際にゲームをプレイしてみても安心。さすがシミュレーションゲームに強いInteractive Magic社、やはりただのアクションゲームではなかったのだ。車両の移動と砲台部分のコントロールがしっかりと分けられているという、タンクシミュレーターの基本は押さえているし、数字キーでスロットルの出力パーセントを



砲撃の回数に利用するガンナービュー。真向の中央、敵戦車に十字のマークが重なっているのが判明である



- Information**
- 開発元 : Zombie社
  - 発売元 : Interactive Magic社
  - 価格 : \$39.99 (US)
  - OS : Windows 95/98
  - CPU : Pentium 133MHz以上 (Pentium 200MHz以上推奨)
  - メモリー : 16MB以上 (32MB以上推奨)
  - ビデオ : VGAカード (Voodoo7751チップ、またはPower VR2チップ搭載3Dアクセラレーター推奨)
  - HD容量 : 100MB以上
  - CD-ROMドライブ : 4倍速以上
  - サウンド : Direct3DまたはSound Blaster
  - 対応API : Direct3D, Glide, GBL
  - 発売時期 : 湾岸中(カタ、アメリカ)



操縦士の視点を通してドライバービュー。目的のあるのは操縦士だが、目的地を見失うと、迷うと続く砂漠しか見えない

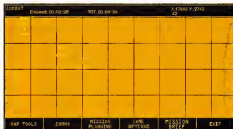
入力するところなど、よく作り込まれている。タンクものの金字塔「M1 TANK PLATOON」(Microprose社)と比べると、ややお手軽に感じる部分もあるが、正確なタンクシミュレーターと呼ぶにふさわしいといえるだろう。

氣になった面だが、外ビューのほかに、計器類が一切表示されないコックピットビュー(画面にはいいがたい)とドライバービュー(操縦士の視点)への切り換えもできた。やはり、シミュレーターというものは、実際に自分が操縦しているという感覚が何よりも重要なので、ここはドライバービューでプレイするしかないでしょう、と言いたいところだが、これが悪い。作戦の舞台となるのはアメリカの砂漠地帯。見通す限り目印のないこの地形を進むことは、ただでさえ厳しい。そのような状況下で、操縦士の低い視線から外を見ても、敵を発見することもままならないのだ。結局、初期設定されている外ビューが、いちばんゲームを直めやすくなるようだ。

ただし、ゲーム中ずっとこの外ビューで「直めればいい」というわけではない。外ビューでは、主砲のターゲティングを行うことができないのだ。敵に弾を当てるためには、「ガンナー」(砲手)というもう一つ別の視点と画面を切り換えなくてはならない。つまり、目的地(敵)の近くまでは外ビューで周囲の状況を把握しながら進み、ある程度ターゲットに近付いたらガンナービューに切り換えて攻撃開始。この作業を繰り返すことになるわけだ。ちよっと面倒くさいと感じる面もあるが、現実では操縦士、砲手、指令官と最低3人の人間がかかるはずの戦車の操縦を、たった1人で担当するのだから、仕方のないことだろう。



ちよっと面倒くさいというビュー。敵砲台撃破の瞬間を表したモードだ。ゲーム中に利用することはほとんどない



ミッション進行中にマップの状況を表示することもできる。リーダー表示のものとは比べると、かなり悪いとはいえないが、役に立つことは確かだ



対戦参加のため、専用チャットサーバーにアクセス。この「MULTIPLAYER MENU」は、ネットワーク接続完了時点で表示される

## インターネット対戦には チャットサーバーを利用しよう

SPEARHEADのマルチプレイは、ケーブル接続、モデム、TCP/IPに対応している。やはり、最大人数から12人が参加できるインターネット上の対戦プレイに注目したい。Interactive Magic社といえは、多人数参加可能なフリーシミュレーター「WAR BIRDS」などのサービスを提供しているInteractive Magic Onlineを運営している。あちらは有料なので、このゲームの対戦も同じかと心配する人もいるかもしれないが、その必要はない。独自の専用チャットサーバーを介してユーザー有志が立てたサーバーにアクセスするというシステムを採用しており、そのサービスは無料で提供されているのだ。

インターネット対戦に参加する方法は、以下のとおりである。まず、ゲーム起動時のメニューから「MULTI PLAYER」を選択。続いて通信方法を問われるので、「INTERNET」を選び、ハンドルネームを入力すると、専用チャットサーバーへアクセスできるようになる。アクセスが完了したら、「MULTIPLAYER MENU」の中から「FIND ROOM」をクリック。現在利用可能なゲームサーバーを見つけたら、チャットでゲーム参加を打診すればOKである。

なお、オンライン対戦におけるゲームモードは、すべての参加プレイヤーがアメリカ軍となり、AIのリヒア軍と戦う「Cooperative」と、アメリカ、リヒア両軍に分かれて戦う「Death Match」の二つのモードが用意されている。シナリオによって異なるゲームモードは異なるので、ミッションプリファレンスをよく確認しておこう。

実際に対戦に参加してみた感想は、つくづくタンクシミュレーターは難しいということだ。車両の進行方向とは別に砲台を回転させなくてはならないということは、側面は分かっている。しかし、分かっているにもかかわらず実行できないのだ。本来、全力で進行しながら狙いを付けなければならないのだが、初心者プレイヤーにとってもそれは非常に難しいだろう。結局は、狙いを定めるためにその場に止まって主砲を連射するという状況に陥ってしまう。当然ながら敵の集中砲火を浴びてあっという間に戦死。シミュプレイのある程度やりこんでからでない、たまための足手まといに終わってしまう可能性が高いだろう。

(小笠原 誠)



冒険の緊迫感がリアルに伝わる  
ファンタジーアクションRPG

## ダンジョンウォリアー

完全日本語版

「BLOOD」などの3DシューティングでおなじみのMonolith Production社から2DアクションRPG「ダンジョンウォリアー」が発売される。若はさまざまなモンスターをくぐり抜け、迷宮の奥深くで待ち受けるドラゴンを倒すことができるか?

絶妙なバランスの仕掛けとモンスターで最後まで楽しませる

ダンジョンウォリアー(原題・GET MEDIEVAL)はトップビュー型のアクションRPGだ。同じジャンルのゲームとして、かつてAtari社から発売された「GAUNTLET」というゲームがある。基本的な部分はほぼ同じで、8方向に移動できるキャラクターを操作し、モンスターを倒しながらダンジョンを進んでいく。使用できるキャラクターは4人。素早い動きで相手を翻弄するエルフ、動きは遅いがパワースキルは高い戦士の戦士、魔法による攻撃を得意とする魔法使い、そして最も平均的な女戦士。この構成も、GAUNTLETを思わせる。

ダンジョンの中にはさまざまなモンスターがいる。素早い動きで体当たりをしたり、飛び道具で攻撃してくるなど、モンスターに戦術を変える必要があるのだ。また、ドアを開けるためのスイッチや、すべてのかぎを開けられるSkeleton Keyでしか行けない宝物庫など、いろいろな仕掛けが盛り込まれていてプレイしていて飽きることがない。

ダンジョンの各所に置かれた宝箱も、ポイントの一つだ。各種アイテムが入っているが、攻撃が当たるとと消えてしまう。流れ弾が当たらないよう、工夫しつつ戦うことが要求されるのだ。また、中にモンスターが潜んでいることもある。これらのモンスターの攻撃を受けたアイテムを破壊してしまったり、吸い上げられてしまう。だからといって宝箱を開けた瞬間に攻撃をうけると、せっかくのアイテムを破壊することになりかねない。モンスターの強さや仕掛けの難しさのバランスが絶妙で、常にドキドキしながらプレイできる。

ゲームモードは全40レベルのDRAGON QUEST、無制限に続くRANDOM DUNGEONS、そして追加ミッションのCUSTOM DUNGEONSの3種類。CUSTOM MISSIONはプレビュー版のため、二つのデモしかプレイできなかったが、追加のミッションを手に入れて、新しい冒険をすることもできるだろう。

LEVEL1のボスキャラがこの大団円。大団円を倒した後は、宝庫へのタイムトライアルが待っている。正しく「道」を進んだ場合のみ、宝庫の宝を手に入れることができる。



モンスターが必死に逃げようとしているのが分かるだろうか? これはモンスターが逃げ出してしまふMask of Evilの機能だ。これは何にもさまざまなバウンスアップアイテムが待っている。

Magic Scrollを使うと、周囲上にある敵を一掃することができる。数十もの敵に押しつぶされるシーンもあるので、気にはなっている。



最大12人のマルチプレイは  
息の合った連携プレイが楽しい

マルチプレイは最大12人まで同時にプレイできる。ジョypadも利用できるので、マイクロソフトのSideWinder Game Padなどの複数接続可能なジョypadがあると便利だ。ネットワークプレイ時には各パソコンに複数のプレイヤーが参加できるので、人数分のパソコンは必ずしも必要ではない。1台に4人つくことも可能だ。シングルプレイも面白い。動きの素早いエルフでモンスターをおびき寄せた後、戦士で攻撃するなど、連携プレイを作り出す楽しみがある。

ただ、「DIABLO」とは異なり、一面面の中にあるすべてのキャラクターがいる必要があるのが残念だ。ネットワークプレイ時は、仲間と進む方向が合わないよう、いちいちチャットで話さなくてはならないのだ。ネットワークプレイ時ぐらゐは自由に動けるようにしてほしい。

また、モデムでマルチプレイをしてみたが、パケットロスによるタイムラグが気になった。このゲームのよりリアルタイムで戦うという場合、わずかなタイムラグでもストレスとなる。ISDNなどのできるだけ速い回線を用意したいところだ。

ゲームの性質上、インターネットを使うよりは、1台に集まってワイワイと楽しむ方が向いているゲームといえる。かつてGAUNTLETにはまったことがあったり、友人を家に集めてゲームすることが多い人にお勧めしたいはずだ。(M-husky)

ダンジョンの中にはこのような隠し部屋が存在する。隠し部屋への入り口は、一見何もないようなところにあるので、使いこなしに慣れた場所は一歩踏み込んでみよう。



### Information

開発元 : Monolith社  
販売元 : 株式会社宝島社  
開発協力 : 株式会社宝島社・フォーエバー・ユー・ゲートウェイ  
03-3239-2770  
価格 : 2,880円  
OS : Windows 95/98  
CPU : Pentium 50MHz以上  
(Pentium 133MHz以上推奨)  
メモリー : 16MB以上(32MB以上推奨)  
ビデオ : SVGAディスプレイ(256色以上)  
HDD容量 : 20MB以上(100MB以上推奨)  
CD-ROMドライブ : 4倍速以上(16倍速以上推奨)  
サウンド : Sound Blaster 16/32bit対応  
対応API : Direct3D、Glide  
PC版で動作 : 未定  
発売時期 : 11月13日  
©1998 Monolith Production Inc. All rights reserved.  
The Get Medieval logo is a trademark of Monolith Productions Inc.



1997年に高い評価を得た  
シングルプレイヤーRPGの続編が早くも登場

## フォールアウト2

日本ではあまり知られていないが、1997年秋に発売された「FALLOUT」は、近年のコンピューターRPGを語る上で外かすことのできないタイトルである。この続編にあたる「FALLOUT2」が今年の秋にリリースされる。システム的に大きな変更はないものの、ファン待望、RPGマニア必見のタイトルとなることは間違いない。

### 核戦争後の荒廃した地球が舞台 サバイバル感覚のRPG

今回紹介する「FALLOUT2」は、Interplay Productions社からリリースされるシングルプレイヤー用のRPGである。Interplayと言えば、期待の新作「BALDUR'S GATE」を思い浮かべる方もたくさんいることと思うが、このFALLOUT2も忘れてはならない。前作の「FALLOUT」は、海外で「DIABLO」に並ぶ高い評価を得た大作RPG。1990年代前半から下であったアメリカのコンピューターRPGを復活させたのが、DIABLOでありFALLOUTだったと言われているのだ。

FALLOUTシリーズは、その名が示すとおり「死の灰」が降る核戦争後の世界を舞台としたRPGである。わずかな人類の営みを求めて荒野をさまよひ、生活の糧を得るために産物をおさる。主人公を待ち受けているのは、過酷な環境の中で生き残る生物だけではない。放射能によって突然変異を起した生命体や、自分と同じ人間さえも敵となることもある。この世界は、生き残った人間同士が争う残酷な側面も持ち合わせているのである。山岳に覆われるのはごく日常的なことで、時には組織された集団へも立ち向かわなければならない。

前作では、主人公はVault13(第13シールド)の住人として、水を浄化するための機械の部品を求めて旅立った。このプレイヤーは、この住人の子孫という設定。自分の住む村を救うため、Vault13を発見し、先祖の遺産を持ち帰ることが使命なのである。



5分を訪れ、NPCとの会話を通じて情報を入力してゆくことがゲームの基本。戦闘はこの画面の右下で行われ、ターン制もバネと進行する



キャラクターは、用意された3人の中から1人を選ぶ。この女性キャラクターは、speed(速歩)とbarter(取引)の技能が得意。キャラクターのステータスやスキルは、変更も可能だ



### リアルに構築された世界と 自由度の高いシステムが魅力

このゲームの魅力のひとつで言えば、核戦争後という仮想世界がリアルに作り込まれている点にある。クォータービューの視点で描き込まれた背景とオブジェクトは、統一感を出すことに細心の注意が払われており、画面には鉛色の陰鬱な世界が映し出される。キャラクターのグラフィックパターンも膨大で、装備の変更によって外観も変わっていく。移動と戦闘は同じ画面で区別無く行われ、戦闘時の派手な演出などは一切ない。キャラクターのベースとなるスキルは、戦闘技能に加え、治療や食糧の取引、修理、といったサバイバルに即した技能が豊富である。

また、RPG本来の「役割を演じる」という意味において、FALLOUT2は優れている。物語は、町を訪れつつ荒野を旅する中で、いくつかのクエストを解いていくという形で進められていく。クエストの依頼主やイベントに関連するNPC(ノンプレイヤーキャラクター)との会話には、いくつかの選択肢がある。具体的な例を挙げると、困ったNPCに對し、「親切に接する」「報酬を要求する」「無視する」といった選択が可能なのである。こうした会話の選択によっては、後のゲーム展開が変わることもある。

作り込まれた世界と自由度の高いシステムは、オールドスクールのコンピューターRPGでは決して珍しくないものではなかった。しかしながら、近年の国内外のRPGと開きを生かしてみると、このFALLOUT2が意外にも貴重な存在であることが分かると思う。世界観とシステム全体がしっかりと統一された、良質のRPGをぜひ一度プレイしてみよう。唯一残念なのは、現在のところ日本語ローカライズ化の予定がない点。楽しむにはそれなりの実力が必要となるだろう。難易度は海外製RPGに慣れている人ならば問題ないレベルだ。

このゲームで体験できるサバイバル的な状況は、さま

ざまな映画や小説を始め、日本ではコミックでも繰り返し扱われている題材である。仮想世界であるという条件付きならば、だれも一度は体験してみたいはずだ。(下村隆彦)



最も可能な道筋は二つ、一つは一つである。この世界では物々交換が中心なので、直接取引にたないアイテムも集めていく

このゲームはネットワーク  
環境でプレイできます

#### Information

開発元: Interplay Productions社  
発売元: Interplay Productions社  
価格: \$49.95(US)  
OS: Windows 95/98  
CPU: Pentium 90MHz以上  
(Pentium 120MHz以上推奨)  
メモリー: 16MB以上(32MB以上推奨)  
ビデオ: DirectX対応3Dビデオカード  
HD容量: 30MB以上(150MB以上推奨)  
CDROMドライブ: 4倍速以上  
サウンド: DirectX対応サウンドカード

対応API: DirectDraw

発売時期: 1998年秋

©1998 Interplay Productions  
All other trademarks are owned by their respective companies  
Fallout2 is a trademark of Interplay Productions



映画「ウォー・ゲーム」がゲームになって帰ってきた

## ウォーゲームス

1983年に公開されたSF映画「ウォー・ゲーム」は、コンピュータ・ハッキングを扱った映画としては古典ともいえる存在だ。この世界が15年の歳月を経て、リアルタイム戦略シミュレーション「WARGAMES」として復活した。

### Shall we play a game? コンピュータと人間の戦いは続く

1980年代前半は、ちょうどサイバーパンクブームの地となった時期である。映画では、「トロン」や「ブレードランナー」が1982年、「ターミネーター」が1984年に公開されている。その中でも1983年公開の「ウォー・ゲーム」は、近未来ではなく現代を舞台にしてリアルなハッカーを演じた作品として記憶に残っていることだろう。

この映画の主人公の少年は大学のコンピュータ好きで、学校の成績をハッキングして変えたいまうのも朝飯前。ある日、新作ゲームを手に入れようとハッキングを繰り返していたところ、NORAD（北アメリカ航空宇宙防衛軍）のスーパーコンピュータ、WOPR（戦争防止コンピュータシステム）へログインしてしまった。少年がゲームだと思っていた「全図核戦争シミュレーション」を、NORADは現実につながり攻撃してまたと勘違いしてしま……というのが映画のあらすじだ。

WARGAMESは、映画の世界から20年後の未来、つまり2003年が舞台のゲームだ。起動すると、「Shall we play a game?」と、あのWOPRの合成音声でプレイヤーを迎えてくれ、懐かしさを感じるが、ストーリーはかなりアレンジされている。なんとWOPRは、地球上から戦争をなくするために「地球上の全軍隊の消滅」が必要であると判断し、人間に戦争を仕掛けてきたのだ。

内容は「コマンド&コンカー」の3D版と言えば分かりやすいだろうか。生産要素を持つユニットをリアルタイム戦略シミュレーションが、1997年にヒットした「MYTH」のような3D画面で展開される。

登場するユニットはNORAD、WOPRに合わせて100以上と、バリエーションに富んでいる。また、面白いことに「HACKER（ハッカー）」[WOPR側はAGENT]が生産系ユニットとして登場する。COMPUTER CENTERのハッキングによって資金を得ていくというWARGAMESらしい演出がなされているのだ。



マルチプレイの設定は、同僚や初級者の手を助けるため、マップ設計が簡単。ゲーム中に同僚の場所を変更可能にするオプションを備え、プレイヤー同士の顔が見え合えるようにしている。



3Dで自在に視点を動かせるシステムは、動画に似ている船を見つけた。リアルな遠征シーンを楽しむのに最適だ。視点は自由に動かすことができる。

### 資金調達し、敵を弱くする HACKERが勝利の鍵を握っている

シングルプレイはキャンペーンタイプのゲームで、NORAD、WOPRいずれかを選び15のミッションを遂行していく。砂漠やジャングルなど六つの地形が用意されており、ミッションの目的も、敵を全滅させるだけでなく、要人の救出などもある。

マルチプレイは、敵を作るためのユニット1体だけでスタートするという非ビジュアルな方式をとっている。資源を増やしつつ、生産のための施設を作り、戦艦ユニットを増やしていくのだ。生産系ユニットを多めに作って資源の回収効率を上げ、スタート地点以外に点在する資源を早期に押さえるという、戦略シミュレーションの定石はここでも適用する。初めてでもスムーズに対戦できるのではなかったらう。

練習の仕組みとしては、まずアップグレード方法が面白い。研究施設にHACKERを派遣して攻撃力や防御力、テクノロジーレベルを上げるのだが、「AIを食すこと」「敵の攻撃力・防御力を下げる」ことも可能なのだ。マルチプレイでは、マップ上のユニットのぶつかり合いだけでなく、ハッキングの争いもかき混ぜる。優先順位としては、航空ユニットなどの強力なユニットを生産するためにテクノロジーレベルを上げるのがいいだろう。

戦闘の面では、すべてのユニットが重力の影響を受ける点が特徴だ。坂道の上には時間がかかり、高台からの射撃は弾道が伸びる。3D画面に、重力計算が加わることで、リアルさが一段と増すのである。操作は、従来の2D系リアルタイム戦略シミュレーションに比べ、目標、拡大/縮小などの視点変更がさらに必要となる。マルチプレイは、両手を駆使した忙しいゲームとなることは必至だ。

リアルタイム戦略シミュレーションとはいえ、3D画面の本タイトル。プレイ前にはマシンスペックにも注意しよう。グラフィックAPIがDirect3Dなので、ソフトウェアレンダリングも可能だが、ここでは3Dアクセラレーターを用意して快適にプレイしてほしい。（下村隆幸）

2003年という時代設定から、NORADは現代兵器をアレンジしたユニットがあり、WOPRのユニットは昔のボットをはじめSF的なデザインをしている。



ユニットからの報告や戦況伝達には、ゲーム内のEメールを通して行われる。映画と同じく、パソコンを自在に操って戦況を受けていく設定だ。



| Information |                                       |
|-------------|---------------------------------------|
| 開発元         | ・MGM Interactive社                     |
| 発売元         | ・株式会社ズー                               |
| 販売元         | ・ツクダシナジー株式会社                          |
| 配信元         | ・株式会社ズー<br>・ユーザーサポート係<br>0268-38-1561 |
| 価格          | ・7,200円                               |
| OS          | ・Windows 95/98                        |
| メモリー        | ・16MB以上<br>（32MB以上推奨）                 |
| ビデオ         | ・DirectX5対応<br>640x480px、16bit以上      |
| HD容量        | ・30MB以上                               |
| CDROM倍速     | ・4倍速以上（88倍速以上）                        |
| サウンド        | ・16ビットのカード                            |
| 対応API       | ・Direct3D                             |
| インストール      | ・X                                    |
| 発売時期        | ・今秋予定                                 |

WARGAMES (GAME) ©1997-1998 MGM Interactive Inc.  
WarGames TM&© 1993 Bethesda Softworks, Inc. All rights reserved



最強の特殊部隊を指揮して  
ナチスの野望を打ち砕け

## コマンドス ～特殊工作大作戦

前評判の高いリアルタイムコンバットシミュレーション「COMMANDOS」がついに登場する。それぞれの兵士固有の特殊能力を駆使して戦う見事なゲーム性とハードなゲームバランスがプレイヤーを熱くさせるタイトルだ。

### 隊員の特殊能力を巧みに発揮させ 冷静に任務を遂行せよ

サバイバルゲーム好きな「こんなゲームを持っていた」と敬慕すること間違いなし。「COMMANDOS」は、第二次世界大戦を背景に、アメリカ軍特殊部隊を操って任務を遂行するリアルタイムのコンバットシミュレーションゲームだ。最初に注目してほしいのは、総画面上書き込まれた戦場である。この画面は最大6分割可能で、それぞれ拡大縮小が自由。Pentium II マシンでなくとも滑らかなスクロールは、高度なプログラミングテクニックが介在していることを想像させた。はつきりしてこれだけでも見る価値がある出来なのだ。

そして、戦場に配置された敵の動きが非常にリアルだ。敵兵士はそれぞれ固有の視野を持ち、一定ルートの巡回や、特定の場所で見張りを行っている。彼らは、これらの兵士の姿、雪に隠れた足跡、銃声などが視界に入ると、仲間を呼び即座に行動を起こす。プレイヤーはこのような状況の中、最大6人の兵士を使って巧みに任務を遂行するのだ。雪の中に身を隠し、敵の背後からナイフで静殺するGreen Beret (グリーンベレー)、敵の視察で変装し、油断させて毒注射で暗殺するSpyをはじめ、6人はそれぞれ特殊な能力を持つ。例えば、Green Beretは、Decoy(おとり)を設置して敵をあらゆる方向に引き付けたり、シャベルで掘った穴に隠れることや、ハンドガン、死体の顔がいけ可能だ。

この能力はそれぞれ固有のもので、ミッション遂行にはだれ1人と欠けてはならない。つまり、メンバーが1人で死ぬと、その時点でミッションクリアは不可能となるケースが多いのだ。難易度が高いという意味もあるが、各キャラクターの連携を求めているといえる。ミッション開始時のブリーフィングやヘルプもあるため、さっと覗きと見ても、やじにたてを感ずるに違いない。

ゲームを進める上では、ショットカットキーでメニューが必須。ヘルプではこのように各キャラクターごとの能力と敵の弱点を解説している。



画面左上にキャラクターのステータスと能力がわかる。現在保有している各キャラクターはカラーで表示され、死んだ場合は黒色の絵となる。画面右下に見えてはいる兵隊のグラフィックが、各キャラクターの能力へのショートカットだ。

### マルチプレイは協力してクリアを目指す 仲間との連携が楽しい

COMMANDOSのシングルプレイは20のミッションが用意されている。一例を挙げると具体的なミッション内容を紹介します。ミッション8の目的は「ダム破壊」だ。マップ上左のダム、右下の発電施設、右の施設が敵の専有物である。発電所からダムは川でつながれており、画面左上からダムは始まる。まず、歩哨をうまく黙殺し川まで出たら、Diverを用いて発電施設裏面にあるボートを奪う。そのボートに何名か乗り込み、発電施設を強襲、敵の軍機を手に入れる。Spyを駆使させ、敵の発電施設へ送り、施設の電源を切断。それと同時に、投入していたSapperが金網をワイヤーカッターで切り、発電施設に潜入。ここで弾薬を奪ってダムにセットし、爆発すると任務完了となる。



ミッション3の画面を3分割にして表示した。画面右上のメニューにあるコマンドを送り、敵の動きを自動的に追うことができる。

マルチプレイでは、これらのミッションを協力してクリアしていく。各キャラクターの操作を分担し、チャットを通じて連携を図るのだ。チームワークがないと絶対クリアできない。アクション性もあるため緊張感あふれるゲームとなる。対戦型のマルチプレイに慣れ親しんだ人にもおもしろいゲームだ。

マルチプレイの接続はTCP/IPのみとなっている(MPlayerが対応必要)。接続に注意してほしい点がある。ほかのゲームと違い、ホストは製品に付属する別プログラムを起動しなければならない。COMMANDOSをインストールしたフォルダにあるmpserver.exeというDOSプログラムを、自分のIPを他のプレイヤーに伝えジョインしてもらえばよい。

競走イメージを持ったかもしれないが、Spyの海注射やSapperのトープなど、ブラッックで病みつきになるアクションが満載されている。デスプレイの前でニヤける自分の顔を見られないように気をつけてプレイしよう。

(下村隆高)

※発売時には、日本語によるローカライズが予定されています。



マルチプレイは、シングルプレイと同じクリアできるが、ミッション特殊とくに狙撃するものもあり、初めは難しめで、あれこれ調整を取って有難さを感じた。上級者の指導の元で学んでいくのもいい。

|          |                                          |
|----------|------------------------------------------|
| 開発元      | Eidos Interactive社                       |
| 発売元      | 株式会社スー                                   |
| 販売元      | M3エンタテインメント                              |
| 開発元      | 株式会社スー                                   |
| ユーザーサポート | 0268-38-1561                             |
| 価格       | 8,800円                                   |
| OS       | Windows 95/98                            |
| CPU      | Pentium 133MHz以上<br>(Pentium 200MHz以上推奨) |
| メモリー     | 16MB以上                                   |
| ビデオ      | SVGAカード(1MB以上)                           |
| HD容量     | 4GB以上                                    |
| 対応メディア   | 8倍速以上                                    |
| サウンド     | DirectXに準拠したサウンドカード                      |
| 対応API    | DirectDraw                               |
| 対応機種     | x                                        |

発売時期: 1月27日  
© 1997-1998 Eidos Interactive  
All Rights Reserved





剣と魔法の時代の中で  
邪神と戦うヒーローになれ

# イカルス

『FINAL FANTASY』を思わせるキャラクターデザインに、『ファイアーエムブレム』風の戦闘システム。一見すると、日本のメーカーが作ったのかと思ってしまうほど、『ICARUS』は日本のRPGに似た作りをしている。英語が分からなくても理解できるシステムなので、洋ゲー初心者にもお勧めの1本だ。

## 会話中心のストーリー展開と なじみやすいターン制戦闘システム

近年、パソコンでのRPGと言えば、『DIABLO』や『ULTIMA ONLINE』など、リアルタイムのマルチプレイ対応RPGが主流になっている。これらは、複雑なシステムのものも多く、英語が苦手な人には入りにくい。その点『ICARUS』は、日本でも数多いシミュレーションRPGのスタイルを取っているため、システム自体はすんなりと理解できる。残念ながらマルチプレイには対応していないが、シングルプレイでもじゅうぶん楽しめるタイトルだ。

ICARUSでは、この世界に君臨する神の1人である。彼は、神々の争いによってできあがったこの世界を形成して治めている。しかし、彼を恐れ忌むいふ邪神が、彼をこの世界から追放しようとする。世界各地に邪悪なモンスターを送り込んだ。プレイヤーはICARUSを助けるために、この世界に存在する三つの国の主導者と地合いつくす仲間を集め、邪神と戦う旅をする……というがICARUSのおおまかなストーリーだ。

視点はサウンドボックスを操作するプレイヤーとなり、世界観は中世風の剣と魔法の時代といった感じである。町の主要人物と会話によってミッションが発生し、戦闘シーンへの導入、主要人物との会話の繰り返しで半自動的にストーリーが進んでいく。基本的には、町と戦闘シーン、会話シーンで構成され、面倒なマップ移動などはない。

気になるところは、タクティカルコンバットを採用し、ターン制で戦う。ただし、高低差、地形効果などの概念はなく、あくまで平面状での戦闘になっている。その中で、通常攻撃や特殊攻撃を用いて敵を倒していくシンプルで、日本のシミュレーションRPGを遊んだことがあ



タクティカルコンバットはキャラクターの能力を駆使し、敵からの攻撃や、地形効果など、戦略的な楽しみが豊富だ。

れば、英語が分からなくてもシステムは容易に理解できるだろう。

話を言えば、会話を中心にしてストーリーが進むため、これを楽しむと思ったら、多少の英語力が要求されることだ。また、会話中に使用されているフォントも少々見づらいものがあるため、よほど慣れないければ、テンがよくなるストーリーを楽しむのは難しいかもしれない。

## キャラクターの育て方が ゲームの進行を左右する

ICARUSでは、キャラクターの成長が戦闘を左右する。レベルアップは、戦闘時に敵と交戦することで経験値を得られ、ある一定の数値に到達すると行われる。キャラクターにはSW(体力)、PW(筋力)、SP(素早さ)、IT(賢さ)の4つのステータスがあり、レベルアップ時のボーナスポイントを自由に振り分けていくことで強くなっていく仕組みだ。ポイントの振り振り方をキャラクターに合わせて変えていくことで、戦闘の展開が変化する。

キャラクターの職業は、肉弾戦を得意とするファイタータイプ、魔法を駆使する魔法師や僧への攻撃を行うメイジ・クリリックタイプ、遠距離からの支援攻撃を行うアーチャーの3種類に分けられる。

レベルアップ時のボーナスポイントは、ファイタータイプとアーチャーはPWに、魔法師はSPを振り出さるようになり、HPとAP(攻撃力)を高めるようにする。メイジ・クリリックタイプはITに振り出さることにし、魔法を使うために必要なMPとMA(魔法の威力)を高める。こうすることで、どちらの職業も戦闘時に必要なAPとHP、MAとMPを高めることができる。小休止することによって得られる回復量も大きくなる。さらに、武器や防具といったアイテムでも、なるべく攻撃力のある武器を優先的に購入することによって、より戦闘がスムーズに行えるようになるだろう。

また、ゲームの難易度自体も難しくはなく、多少のタクティカルコンバットゲームを遊んでいれば、直後くらいに遊ぶには面白いゲームといえる。(鬼頭世次)



物語の中心人物となる制士Draus(右)と魔法使いHelenia、2人が出会うところから物語が始まる。

ステータスをPMに振り分けることによって、敵との戦闘を制するところがある。現在の最大HPは200、ここまですべて振り分けることはできない。



キャラクターごとに、独自の特殊能力や得意な武器を持つ。このほか、戦闘中に使用するアクションメニュー、戦闘後の序盤で解放されるARGONのIron Cross、右側のHeleniaの魔法Fire Wallだ。



主要人物と話すことで、ストーリーは進行していく。多少の英語力さえあれば、会話の内容も楽しめる。

このゲームはネットワークプレイも対応する

### Information

開発元 KRGsoft社  
販売元 JC Research社  
価格 : \$29.95(US)  
OS : Windows 95  
CPU : Pentium 75MHz以上  
(Pentium 133MHz以上推奨)  
メモリー : 16MB以上  
ビデオ : Direct3D.02以上対応したカード  
HD容量 : 130MB  
対応OS : Windows 95/98/NT4.0以上(日本語上は無対応)  
サウンド : Windows 95/98/NT4.0以上対応したカード  
対応API : DirectXDraw  
発売時期 : 発売中(アメリカのみ)  
©1998 JC Research Inc.  
All other trademarks are properties of their respective holders





爆撃と銃弾の嵐をくぐり抜け  
ゲリラ兵を全滅させろ

## ナム

「DOOM」全盛期に突如として表れ、瞬く間に3Dシューティングマニアたちを虜にした伝説的ゲーム「DUKE NUKEM 3D」を覚えているだろうか。「NAM」は、そのDUKEエンジンを使った戦争3Dシューティングだ。確かに今とっては、かなり古い感じも否めないが、Pentium 133MHz~200MHzといったちょっと古めのパソコンでも快適に遊べるのがうれしい。

### リアルな兵器を撃ちまくり 大人の戦争ごっこを満喫せよ

「DUKE NUKEM 3D」と言えば、知る人ぞ知る3Dシューティングの名作である。アーノルド・シュワルツェネッガー一役のムキムキガイがインジシのような宇寅人を撃ちまくり、上下へと大暴れするコミカルタッチなゲームだった。当時全盛だった「DOOM」に比べて、グラフィック面でも格段に進歩し、上下の概念が入った立体的な世界観が受けて大ヒットを飛ばしたのは周知のとおりだ。

ベトナム戦争を題材にした「NAM」は、DUKE NUKEM 3Dのエンジンを使いつつも、雰囲気はガラリと変わったハードな戦争ゲームである。ゲームに登場する兵器類はすべて実在するものだ。M16A1 5.56mm Assault Rifleをはじめ、Remington 870 Shotgun、M60 7.62mm Machine Gunといった実在する武器がワンサカ出てくる。中には、「実際にこんな武器、ベトナム戦争で使われたっけ?」なんてものもあるけど、その辺はごまかす。

ゲームは完全にDOOMタイプの3Dシューティングで、シングルプレイではベトナム戦の傍で、雲煙をうまうま再現している。ボサッとしていれば草むらから突然三角帽の敵が飛び出し、「〇××(おや××)」と、聞きなれない言葉と共に銃声が通り響く。実際のベトナム戦では敵兵の弾より味方が飛んでくる味方の弾のほうが多かった、という話を聞くが、このゲームでも注意しないと、味方の航空機による爆撃で突然肉弾にされてしまったりする。

ゲーム中に体力を回復してくれるMedic(衛生兵)や、Radioman(通信兵)といった味方も登場し、それぞれバクアップを頼んだり、その場で待機させたりと命令が出せるのも面白い。BGMがアジア風で、ちょっと聞いただけの感じが気になるが、これはゲームを盛り上げてくれるだろう。コンバットマガジンの愛読者でエアガンを使っていたサバイバルゲームが好きな、そんな人なら、かなりハマりそうなゲームといえる。

ただし、改良されているとはいえず、DUKE NUKEM 3Dエンジン自体はかなり古いシステムだ。平面的なキャラや荒いグラフィックなど、古臭い感じの点も多い。しかし、ハイクオリティなグラフィックで遊べるかわりに、要求されるパソコンのスペックも猛烈に高いゲームが多い昨今、最低環境486DX4 100MHz以上というゲームは、学生ゲーマーにとってもかなりうれしい水準ではないだろうか。



味方の航空機の爆撃や、地雷を踏めばどんなに体力が低くても一般に倒れてしまう。ゲームバランスはものすごくいい。このゲームでは、味方が輸送車を盗み取って味方につく機能を使っている。



味方のMedicに近づけば、体力を回復させてくれる。このままここで待機させたり、プレイヤーによってくるように命令することもできる。

### 豊富なマルチプレイのモードが 戦場をさらに熱くする

このゲームは、マルチプレイに関してはもっとも充実している。全員で戦うデスマッチのほかにも、チーム戦や旗取り戦(GTF)も選べる。シングルプレイ用のシナリオを友人と共同プレイで戦うこともできるのだ。面白いのはFIRETEAMというモードで、これは最初にSniperやMedic、Machine Gunnerなど、自分のキャラを選択してからゲームをスタートさせる。例えば、Sniperなら、最初からナットスコープビジョンを装備しているし、Medicなら仲間同様の体力を回復させたりできる。初心者には、ガンガン撃ちまくって分かりやすいMachine Gunnerがおすすめ。ルールを細かくカスタマイズすることも可能だ。

それそれ、マップも市街戦、森林地帯、野営キャンプ施設など、豊富に用意されているので、マルチプレイは相違ない。用意されているので、マルチプレイは相違ない。

気を付けたいのは、マルチプレイのプロトコルはIPX1が対応していないということ。つまり、インターネットで戦う場合はKALIが必要になる。また、MS-DOSプロンプトからSETUP.EXEを起動させないとマルチプレイが選択できないので、DOSの知識も少しは必要だ。この辺はちょっと試行錯誤を覚悟しておいたほうがいい。

ちなみに、KALIを使ってマルチプレイを試したところ、昔のDUKE NUKEM 3Dではかなりアツアツだったインターネットでもマルチプレイも改善されており、レスポンスもよく遊びやすくなっている。(三頭隆弘)

かなり個性が強いみたい。『TQ:ACE』のWebのように、相手の攻撃を回避することはできない。そこで、マルチプレイではこんな風に、味方の攻撃が強化される。少しマタクだ。



アリアンネをモチーフにしたといわれて、攻撃は弱くない。いざとなら、フリービートルが助かり、真実の金へ格闘家としての力を出す。



#### Information

発売元: GT Interactive社  
販売元: GT Interactive社  
価格: \$19.99(US)  
OS: DOS/Windows 3.1/Windows 95  
CPU: 486 DX4 100MHz以上  
(Pentium 133MHz以上推奨)  
メモリ: 16MB以上  
ビデオ: VGA対応カード  
HD容量: 60MB以上  
CDROM: 2倍速以上  
サウンド: SoundBlaster 16に  
対応のカード推奨  
対応API: —  
発売時期: 発売中(アメリカのみ)

© 1998 GT Interactive Software Corp.  
© 1998 1997 3D Realms Entertainment



血しぶき飛び散る格闘ゲーム  
シリーズ初のポリゴンキャラに注目

# モータルコンバット4

日本のバーチャファイターシリーズ同様、アメリカで多くのユーザーから支持を得ている格闘ゲーム。「MOTAL KOMBAT」。そのシリーズ最新作が、ポリゴン描写と新システムを引っさげて登場だ。

## ポリゴン描写で見た目も内容もグレードアップ

人気シリーズのモータルコンバットといえば、実写取り込みを使った2D格闘ゲームとして有名だ。しかし、今作「MOTAL KOMBAT4」からは、背景をはじめ、キャラクターもすべてポリゴンで表現されるようになった。

この変更に対して、スクリーンショット公開直時から、モータルファンの間では「ポリゴンはモータルの味が出ない」と言われていたようだ。だが、実際にプレイすると、動きが滑らかになっているらしいの速いだけでなく、シリーズの持ち味は損なわれていないように思える。

肝心のゲーム内容だが、相手の攻撃を画面奥や手前に當り輪軸移動が出来るようになっていたり、ステージ上に置かれている岩などをつかみ、相手に投げつけられるなど、随所に新しいシステムが追加されている。

当然、モータルコンバットならではの個性豊かなキャラクターも、それらのキャラクターが放つ必殺技の演出も健在だ。ワイヤーを相手に突き刺して引きつける攻撃や、相手を凍りつけにする飛び道具、いきなり画面の反対側からワープして相手を殴りつける攻撃など、個性のなもめばかりだ。しかも、今作では、それぞれのキャラクターが武器を隠し持っている、試合中にコマンドで呼び出して使うことができる。

以上のように、新しく追加されたシステムは多いが、基本となるシステムはそれほど変わっていない。2D格闘ゲームでおなじみのキャンセルを絡めた連続技も相変わらず。キャンセルとは、通常技を行っている最中に必殺技コマンドを入力することで、その技の途中モーションをキャンセルし、必殺技を出すシステムの通称だ。MOTAL KOMBAT4では、キャンセルがキャンセルをキャンセルして、必殺技を出すシステムの通称だ。MOTAL KOMBAT4では、キャンセルがキャンセルをキャンセルして、必殺技を出すシステムの通称だ。

また、ゲームシステムを利用して相手に脱出不能の攻撃をする、いわゆるハメ技への対策もある。一定量のダメージを連続で与えると、その衝撃で攻撃した方も滑り落ちられるようになっているのだ。プレイヤーに不快感を与えない工夫がみられる。

ポリゴンにはとも、モータルシリーズ特有のグロイ描写は変わらない。飛び散る鮮やかな血しぶきも楽しめる。



## ネットワーク非対応だが多彩なモードで楽しめる

「Play Onlineで紹介」ということは、ネットワークで対戦が？」と、期待した読者も多いと思うが、残念ながらマルチプレイには対応していない。しかし、それを補ってあまりあるほど多彩なモードが用意されている。まず、次々とCPUが操る敵を倒していくARCADEモード。難易度ごとに登場してくる敵が違ったり、繰り返し楽しめる。なお、2P用のスタートボタンを押せば、すぐに対人対戦を行うことができる。TEAMモードとTOURNAMENTモードは数人で楽しむためのモードで、友人を誘って大会を開くことも可能だ。

また、顔に負傷がついたプレイヤー用に、体力回復なしでCPU相手に次々と戦っていくENDURANCEモードも用意されている。さらに、初心者のために難くない敵を相手に、体力・時間制限なしでどこまで練習できるPRACTICEモードもあるなど、充実している。

日本の格闘ゲームと比べると、かなりおそろしい印象を受けるが、逆にそう快慰はあるといえる。たまにはこんなゲームを楽しみたいではないだろうか？

[Yuki-Kaze]



緑色のどくろを飛ばして相手にダメージを与えたり、口から毒液を吐き出した。キャラクターごとにユニークな必殺技を持っている

 このゲームはネットワーク対応のタイトルです

**Information**

開発元: Eurocom development  
販売元: Midway Home Entertainment  
価格: \$44.99(US)  
OS: Windows 95/NT  
CPU: Pentium 133MHz以上  
(Pentium 166MHz以上推奨)  
メモリー: 24MB以上  
(32MB以上推奨)  
ビデオ: Direct3Dをリソースカード  
HDD容量: 25MB以上  
(160MB以上推奨)  
音声出力: 4チャンネル  
サウンド: Sound Blaster増設のカード  
対応API: Direct3D, Glide  
発売時期: 発売中(アメリカのみ)

相手を即死させるフィニッシュ技。実写効果でリアルなVFXももちろん。また、コマンドで呼び出すことも可能



**REIKO**

WEAPON: BUSHI  
TELEPORT: SLAM, DISMIL, CLOTH  
CHANGING: TELEPORT, SPIN  
FLIP: KICK, KICK  
SHAWNS: BUSHI  
FATALITY: FATALITY, FATALITY  
FATALITY: FATALITY, FATALITY  
FATALITY: FATALITY, FATALITY

PRESS KEY TO CONTINUE

プレイ中いつでもキーを押せば、いつでもコマンドリストを参照できる。コマンドだけで、これだけの情報があるのだ



1000人以上が参加可能な  
ブラウザ制戦術シミュレーション

## ウルトラコア

最近ではハイスペックマシンを要求するゲームばかりが発売されている。もちろん、ゲームの容量の肥大化も進んでおり、大容量のハードディスクが必要となってきた。そんな中、システムにブラウザを利用する画期的なタイトルが登場した。それが、UltraCorpsだ。

懐古的なシナリオと操作性で、  
ゲームのつぎやすさはピカイチ

近頃のパソコンのゲーム事情は、3Dアクションシューターの普及に伴って変化した。一昔前には考えられなかったような秀麗なグラフィックや目が回るようなゲームスピードを売りにしているタイトルが多数リリースされている。「UltraCorps」はそれらのタイトルとは対称的な、昔懐かしさを感じさせるターン制戦術シミュレーションである。このゲームを開発したVR1は、ゲームだけでなく、その核となるネットワークゲーム開発ツールを他社に提供していることでも有名だ。

UltraCorpsには、特徴的な14種族が登場し、100以上の惑星からなる小宇宙の覇権を握るのが目的となる。こういったシナリオは、一昔前のパソコンゲームをほうふつとさせ、また、ゲーム画面構成のシンプルさが、これに拍車をかけている。しかし、それらの一昔前のパソコンゲームとUltraCorpsの最大の違いは、マルチプレイをサポートしている点である。

ターン制のUltraCorpsでは、ゲームスケジュールというものが設定されており、それによってゲームの開始日付が決定する。現在は、1日に1ターン進行するゲームと、2ターン進行するゲームの2種類が交互に開催されている(1時間ごとにターンエンドが設定された、週末開催のゲームタイプもある)。太平洋標準時の00時(日本国内では5時にターンエンドがあり(2ターン制の場合は、前述の時間に加え、12時(日本時間で17時)にターンエンドがある)。それまでに、参加プレイヤーは兵士の雇用、惑星の開発、兵器開発などのコマンドを入力しておく。そして、ターンエンドが来ると、それらのコマンドが実行され、また、新たなターンの開始となるのである。このようなシステムでは、「ゲームをしたいがプレイする時間がない」「マルチプレイのゲームをしたいが、ほかのプレイヤーと時間がか合わない」など、時間的制限のあるプレイヤーも参加できるメリットがあり、

Epic Dominanceのフリーフィングプラットフォーム。1ターンが長いだけに、ここでチャットして、時間を過ごすプレイヤーも少なくない。



シンプルはメイン画面。左のマップから惑星を選び、都市を建設してから建築開始。左のマップの下(右に半円形の部分)は、本拠地の惑星を、新たなプレイヤーが参加すると、惑星一つ増える加えられる。

惑星惑星の増減やニュースは、すべてここでプレイヤーに伝えられる。



新たなユーザー層の獲得に役立っているのではないだろうか。

また、近ごろの戦術シミュレーションでは、膨大なユニットが用意され、そのすべての特徴を把握しなければならないため、うんざりするようになっている。しかし、UltraCorpsでは、1種族で鍛えるユニット数を3〜5種類とすることで、それらの煩雑さを取り除いている。そして、メインのゲーム画面は、データ盤を拘束したシンプルなものとなっているので、ゲームの世界にすぐに入ることができる。ただし、ある程度の英語力は必要である。

必要なのはブラウザだけ  
この手軽さがうれしい

UltraCorpsは、マイクロソフトのInternet Gaming Zone(<http://www.zone.com/>、以下IGZ)上でゲームが行われる。プレイヤー側には、インターネットエクスプローラー3.02以上か、ネットスパーゴコンピュータ4.0以上があればよい。当然ながらIGZとは別に、UltraCorpsのアカウント取得が必要だ。料金は月額定額の国別金が予定されている。

現在、IGZが用意しているUltraCorpsの部屋は5つ。それぞれが独立した世界となっているが、一つのアカウントで、それぞれのゲームタイプを同時にプレイすることもできる。それに加えて、もう一つ「Tournament of Champions」というワールドも用意されている。ここは、ほかのワールドで優秀な成績を残したプレイヤーだけが参加できる。すばらしいテクニックの持ち主同士なので、常に壮絶な戦いが繰り広げられている場所なのである。

ブラウザを使用するため、マシンパワーが低いユーザーも安心してプレイできるのが、このゲームの最大の長所だろう。筆者のメイン環境はISDNを導入しきっているため、ネットパソコンを使用して、33.6kbpsの通信速度でUltraCorpsをプレイしてみたが、メイン環境と比べて、特にストレスを感じることもなかったことを付記しておく。

(中島 湧)

Asynchronousの部屋と建物のグラフィック。このように、建物のグラフィックがユニットすべてに搭載されている。通常はもっと高解像度の画面でユニットのステータスが表示されるが、このような高解像度のグラフィックも用意されているが、このように



|         |                     |
|---------|---------------------|
| 開発元     | VR1                 |
| 発売元     | マイクロソフト             |
| 価格      | 未定(月謝定額の国別金)        |
| OS      | Windows 95/98/NT4.0 |
| CPU     | Pentium 75MHz以上     |
| メモリー    | 8MB以上(16MB以上推奨)     |
| ビデオ     | 640x480ドット、256色以上   |
| HD容量    | 15MB以上              |
| 対応API   | —                   |
| サービス開始中 | —                   |

©1998 Microsoft Corporation. All rights reserved.



# NHRA ドラッグレーシング

アメリカならではのワイルドな競技を迫力たっぷりに再現

レースゲームは、さまざまなタイトルが大量にリリースされているが、日本ではなじみの薄いドラッグレースを題材にしたタイトルは、ほとんど無い。「NHRA DRAG RACING」は、そのドラッグレースが思う存分楽しめる美色のレースゲームだ。ワイルドでシンプルな高速レースの世界を味わうことができる。

## 時速400kmで直線コースを疾走 シンプルさが人気のドラッグレース

アメリカを代表するカーレースと聞くと、いったいどんな競技を思い浮かべるだろうか。ゲームが大ヒットを記録したCART、INDY CAR、それにNASCARといったところを思い浮かべる人が多いかもしれない。だが、アメリカには、もう一つ忘れてはならない人気レース競技がある。それは、ドラッグレース。4分の1マイル(または8分の1マイル)というごく短い距離で、コンマ1秒単位のスピードを競うこのレースは、スタート直後に勝敗が決まってしまう単純明快さが魅力の一つだ。その分わかりやすさもあるが、アメリカではほかのレース競技に勝るとも劣らない人気競技となっている。

Tantrum Entertainment社が開発した「NHRA DRAG RACING」は、そんなドラッグレースを題材にした作品。全米最大の規模を誇るドラッグレース団体、NHRA (National Hot Rod Association) の認定を受けた、本格派のレースシミュレーターだ。このソフトでは、プロ競技として運営されているTop Fuel及びFunny Carというクラスのレースを楽しむことができる。

これらの二つのクラスについて、ちょっと説明しよう。Top Fuelは、ドラッグレース専用開発された特殊車両を使うクラス。通称「ホットロッド」という。ノーズが非常に長い車が使われる。一方、Funny Carは、市販車。それも流線型のスポーツカーではなく、一般的な2ドアセダンやクーペに改造を加えた車両を使用するクラス。だが、その外観で侮ってはいけない。見た目は平凡でも、そのトランスミッションは、軽く時速400kmを超えるというのだからさぞかし。これは、通常のガソリンと比較するとはるかに燃費効率がよい。エトモメンを燃費にしているためだ(Top Fuelも同様)。そのスピード感たるや、ほかのレースではなかなか味わえないものだろう。



スタートの合図を待つ、緊張の瞬間。とにかく一発勝負のレースなので、一度ミスしたとたん負けは仕方のないのだ



1回のレースにかかる時間は、10秒以下。このシンプルながらゲーム性は、なんと通常のF1やF3000よりもMSXのアクションゲームをほうほうとさせる

## 単純だからこそそのめり込める？ シンプル極まりない操作性

このソフトには、Novis、ArcadeそしてFull Passという3種類のゲームモードが用意されている。Novisは、レースそのものをまじいお手軽モード。Arcadeは、NovisにPre-Stageという、レース前の準備動作が加わったモード。このPre-Stageというのはスタート位置にマシンをセットするといふだけの作業なのだが、ドラッグレースの世界ではレース前の緊張感を盛り立て、一種の儀式のようものになっている。そして最後のFull Passは、Arcadeモードの内容に、車両の整備という要素が加わったもの。設定できる項目は少ないが、最も本格的なモードと言えるだろう。

ドラッグレースでは、隣り合った二つのコースで2台の車両が同時にスタートし、先にゴールラインを通過した側の勝利となる。実際の操作はこうだ。まず、シグナル(ドラッグレースの世界では「クリスマスツリー」と呼ばれる)が青に変わった瞬間に、スペースバーを押してアクセルを完全に踏んでスタート。ゴールラインを通過したら、シフトキーを押してブレーキ。Top Fuelの場合はこれにパラシュートを開くという動作が加わるが(あまりにも高速度で止まらないため)、ほかにはない。いや、本当にこれだけなのだ。一応普通の車と同じようにハンドルも付いているのだが、走行するのはごくごく短い直線コース。下手にハンドルしても無駄だった。車輪が滑ってコースアウトしてしまうだけ。さらに、ギアも常時1段のギアにPre-Stage時に使うバックシフトしかない。レース中に換えることは一切ない。結局、レースに勝利するポイントには、シグナルが青になる瞬間を見極め、車両にスタートダッシュをかけることにかかっているのだ。

超かんたんなテクニクとブレーキングが勝敗を左右するレースゲームに慣れているプレイヤーからすると、このソフトのあまりにシンプルな操作性は、多少どこか相当物足りないものに感じられるかもしれない。だが、単純だからこそめり込めるというところもある。普段、高度で複雑なゲームばかりしている人は、ときにはこういうソフトをプレイしてみるのもいいのではないだろうか。(小笠原誠)



Pre-Stageモードでは、車両の色や音の調整、調整を行うことができる。ベストのセッティングを再現しているに似てみよう

- このゲームはネットワーク対応のタイトルです
- Information**
- 開発元 : Tantrum Entertainment社
- 発売元 : Nine Magic Productions
- 価格 : ¥37.99 (US)
- OS : Windows 95
- CPU : Pentium 133MHz以上  
(Pentium 200MHz以上推奨)
- メモリー : 16MB以上  
(64MB以上推奨)
- ビデオ : DirectX 5対応ビデオカード  
(VRAM 4MB以上)
- HD容量 : 150MB以上  
(標準インストールの場合)
- CDROMドライブ : 2倍速以上  
(4倍速以上推奨)
- サウンド : DirectX 5対応サウンドカード
- 対応API : Direct3D
- 発売時期 : 発売中(アメリカのみ)

©1998 Tantrum Entertainment, Inc.  
NHRA trademarks are used with the permission of  
NHRA Properties and the National Hot Rod Association.  
All other trademarks or registered trademarks are marks of  
their respective owners. All rights reserved.



# 信長の野望 Internet

信長シリーズ最新作  
人間相手に知謀の限りを尽せ

「信長の野望 Internet」のサーバーが、ついに試験運用を始めた。10月2日の発売日を前に、最後の調整に入ったのだ。国産ネットワークゲームの将来を占う超大作の、インターネット対戦インプレッションを報告する。

## サーバーに記録される戦功ポイント 天下一のプレイヤーを目指せ

「今度の信長は遠く長いな」。なんだか、なぞかけのようだが、これがプレイした第一印象だ。このゲームの特徴となる同時ターン制は、一定の制限時間内にすべての勢力がコマンドを入力し、時間が終了すれば、一斉に実行される方式だ。制限時間があつたり、CPUや他人の入力待ち時間が少ないため、今までの「信長の野望」と同じ感覚で遊べ、とてもテンポの良い戦略シミュレーションだろう。

しかし、30分ほどで対戦が終わる「STARCRRAFT」タイプのリアルタイム戦略シミュレーションと比べると、長い時間を必要とするのも確かだ。従来を落ち着けて遊ぶ「信長の野望」らしさも確かに残っている。2、3人でマルチプレイを遊べば1時間はほど決着がつくが、最大人数の8人でマップの安全制覇をしようとする、一晩のテレポートタイムだけで1日は経ってしまう。

そのため、勝利条件は2ターン用意されている。一つは正統派信長ファンにはおなじみの、だれかが覇者になるまで何日もかけて戦い続ける方法だ。パスワードとゲームのセーブ/ロード機能によって中断した後も、後日同じメンバーで再開できるようにしている。

もう一つは、プレイ中の行動によって採点される、戦功ポイントを競う方法である。あらかじめ、1551年から1560年までなどプレイ期間を決めておき、最終ターンで全員が終了すればゲームが終わる。このときに記録される



戦功ポイントを競うのだ。インターネットでの対戦結果は、サーバーに記録されて、いつでも参照できるようになる。つまり、だれが日本一の信長プレイヤーか分かるのだ。このポイントは、同じ成果でも強い大名でプレイするほど高くなる。終了時に優勢と思っても、大名によってはポイントが逆転している可能性があるわけだ。この方が、信長初心者にとってはなじみやすいだろう。

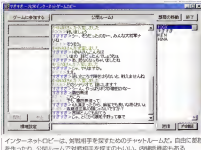
## チャットと書状でかく乱せよ だれこの味方は人対人の隔動作戦だ

ゲーム自体の進行は、とてもシンプルになった。内政や軍事などのコマンドも簡略化されている。治水や特産品売買のコマンドもなくなり、パラメーターも少ない。メイン画面にあるコマンドは5個。それぞれの詳細コマンドも少ないので、初代(PC-8001版)よりもシンプルだ。対戦に集中しやすくなったといえる。

その代わりに、マルチプレイをより面白くするための要素が増えた。外伝時に使われる「書状」と「書状」がその典型だろう。同盟や宣戦布告などの交渉は、書状を相手に送る形で行われるのだが、別の大名の名をかけた偽書状も出せる。真偽の強い画面には表示されないで、送られたプレイヤー自身が判断しなくてはならない。例えば、これら改め込むときに、別の大名の偽書状で宣戦布告して隔動作戦を狙うこともできる。CPUを敵大名に仕向けさせる使い方も可能だ。

また、「建設」というコマンドもある。練兵場や鉄砲鍛冶などを領地内に作ることで、自動的に兵士の質や武器の数がアップしていく。必要なことに買ったり訓練する手間がいらない。

出兵していない、戦闘フェイズは終了を待つだけになると、驚かすだけの時間も多いが、チャットはいつでも可能なので、会話しながらの対戦も楽だ。相手の書状に一瞥しただけ、書状が隠れて、真偽の判断も必要だが、やがては相手の言葉が信用できなくなり、疑心暗鬼に陥るが、それこそまさに、戦国武将の心機だといえるだろう。(杉山淳一)



インターネットプレイは、知略相手を探すためのチャットルームで、自由に部屋を作ったり、公開ルームで対戦相手を探すものもあり、内閣機能もある

書状の書状は、受取の画面が描かれた。戦地を定めて自領内に軍事仕度に入る人、人気を鼓舞してしまふ、戦況の分析などなると「攻め込め」は「戦況分析」として入る



### Information

開発元：株式会社コーエー  
発売元：株式会社コーエー  
発売日：10月2日  
価格：7,800円

OS：Windows95/98/NT4.0  
CPU：Pentium 133MHz以上  
(Pentium 166MHz以上推奨)

メモリー：Windows 95/98の場合  
24MB以上(32MB以上推奨)  
Windows NT4.0の場合  
32MB以上(64MB以上推奨)

ビデオ：16bitカラー、640x480ピクセル以上

HD容量：150MB以上

音源出力：4声道以上

サウンド：16bit/44.1kHz/2chのサウンド  
カードが必要

対応API：Windows GDI  
開発/発売：上田OSK対戦型プレイ  
発売日：10月2日

©1998 KOEI LTD



# たのびるネット

## ARC

—ATTACK. RETRIEVE. CAPTURE—

タイトルどおり、無料で遊べる国内外のネットワークゲームを紹介するこのページ。第6回目は今月は、Hoopy Entertainment社制作の「ARC—ATTACK. RETRIEVE. CAPTURE—」を取り上げる。アメリカのネットワークゲームサービスプロバイダーTENには、無料で遊べるゲームがいくつかが登録されている。その中でも、かなりホットなゲームが、今回紹介するARCだ。操作方法がユニークで、英語が分からなくても30分でルールを把握できる。

文/杉山淳一



### 仲間と連携し、旗をすべて取れば勝利 秀逸のバトルアクションゲーム

#### 敵陣の旗を奪え 連携プレイがゲームに 深みを生み出す

「ARC」は、戦略的な戦術アクションゲームだ。単に敵味方に分かれ、戦闘機を操り攻撃するというだけのアクションゲームではない。それは「敵の陣地にある旗を奪って、自陣に持ち帰る」という勝利条件が設定されているからだ。

だから、単軍奮闘して敵を破壊し続けるだけでは勝てない。面白くない。もちろん、敵は倒さなくてはならないが、味方と連携して敵陣に飛び込み、旗を持って生還するところに戦略的な面白さがある。旗をボールに倒れると、ARCにはサッカーやラグビーにも似た要素があると言える。ここに、ARCのネットワークゲームとしてのだいたいに味が隠されているとも言えるだろう。

ARCをプレイするためには、TENとARCの両方のクライアントソフトをインストールしなければならない。ARCのホームページ(<http://www.hoopy.com/arc/q/>)から、TENのサイトにリンクが張ってあるので、TENのサイトでフリーアカウントの登録をして、IDとパスワードを得る。次にTENのクライアントソフトをダウンロードし、インストールしておく。

そして、ARCのホームページから、ARCのプログラムをダウンロードし、自分のマシンにインストールすればOKだ。TENを起動し、自分のIDとパスワードを入力してログインすると、プレイできるゲームタイトルリストの中にARCを見つけることができるだろう。

TENのクライアントを起動し、ARCを選択すると、ARCが起動しているサーバーへ接続できる。画面右上がチャットウィンドウだ。左下のゲームリストがアップを監視すると、ゲームの内容が右下に表示される。[JID]をクリックすれば参加だ。



#### マウスで攻撃、 カーソルキーで移動 ユニークだが分かりやすい操作方法

プレイヤーが操作するのは、円形の戦闘機だ。この機体は、カーソルキーで上下左右斜めへと自在に動くので、ホバークラフトのような機体だと思えばいい。

ユニークなのは攻撃方法だ。マウスカーソルが簡単になっている。これで敵に照準を合わせ、マウスのボタンで攻撃する。移動中の進行方向に関係なく、全方向への攻撃が可能なのだ。左手は絶対にカーソルキーをタッチしつづ、右手で敵を追うという状態はかなり忙しいが、すぐに慣れるだろう。

マウスのボタンは、左ボタンが通常兵器で、右ボタンが威力のある特殊兵器に割り当てられている。通常兵器は常に使用できるのだが、特殊兵器はエネルギーのチャージが必要になる。また、マップによっては、アイテムで武器のチャージができることがある。特殊兵器は「ミサイル」「爆弾」「反射レーザー」の3種類が用意されており、それぞれのエネルギーチャージの時間に差がある。特殊兵器の選択は、画面右側にある特殊兵器の選択スイッチで行う。戦闘中は、チャージされている武器の中から効果的なものを選択して使うので、弾切れには気を付けたい。



#### Information

OS Windows 95  
CPU Pentium 50MHz以上  
メモリー 16MB以上  
HD容量 10MB以上  
モデム 28.8kbps以上

初めにアイテムを売却。  
このアイテムを売れば、  
特殊兵器のチャージや  
敵機の修理ができる

# アサルト



敵の赤旗を倒した。ここには赤の旗がある。防衛隊を倒して旗を奪取するのだ



操作方法が把握できたところで、戦闘のルールを説明しよう。

このゲームの目的は、敵を倒し続けるのではなく、各チームごとに色分けされた旗を、すべて自分の陣営に持ち帰ることだ。そのためは、敵陣に飛び込んで旗を奪ったり、奪われた旗を取り返すために、旗を持った敵を集中的に攻撃しなくてはならない。1人で敵陣に飛び込むのは危険なので、味方との連携は必須だ。また、その一方で、自陣営を防衛するユニットが必要になる。

## チャットは活発ではないが動作はスムーズで快適に遊べる

ゲーム画面左上のチャットエリアでは、状況が実況されていて、どの陣営がどの旗を奪ったかが、参加者に伝えられる。ゲーム中にチャットで仲間と会話するシーンはほとんど無く、たまにだれかが仲間を呼ぶ程度だ。時折メンバーから「おれたちの旗を守れ!」とか「全員で突っ込もうぜ!」とげき声が飛ぶ。もともと、右上のリーダーウィンドウで戦況が把握できるから、参加者は自分のポジション「あ、今は旗のそばに居たほうが良さそうだな」とか、「こっそり敵陣地の反対側から敵陣へ攻めよう」という具合に判断しているようだ。この辺りは、もっとチャットを活用すれば、さらに戦術的な面白さも加わりそうだけれど、現状ではあまりチャットは有効に使われていない。参加者のレベルがそこまで達していないの、あるいは、チャットなくとも面白くないものかもしれない。まあ、英語での会話が苦手な日本人ユーザー



こちらは、なんとアメリカンフットボールのフィールドを模したマップになっている。ARCのストーリーモードゲームシステムにマッチしている

一にとっては、言葉よりも「場の雰囲気」を察して動くほうが楽だ。

ゲームに登場するマップには、2チームでの対戦から4チームでの対戦用までが用意されている。チームは赤、青、緑、黄という色分けがされていて、ユニットの色分けによって一目で分かる。チーム内での連携は必要だが、チーム間の協力関係は無い。兵器類は味方同士でも有効なので、局地的な混戦状態になったら、流れ弾に当たらないように気を付けよう。

何度かこのゲームをプレイしているときに、ちょっとびっくりしたことがあった。ときどき、味方から攻撃を受けることがあるのだ。最初は、仲間割れかいいものかと思ったけれど、実はダメージを受けた機体にとどめを刺すことで、自陣営での復活を促しているのだ。機体の損傷が激しくなると、移動のたびに煙が出てくる。この状態で味方の攻撃を受けると、それは親切な行為なのだ。決して本気で味方と戦ってはいけぬ。素直に壊れて、自陣営で復活しろ。ちなみに、自然は何度破壊されても復活できる。ペナルティはチャージされた武器が無くなってしまふことくらいだ。戦場では何回も生き返りながら、ひたすら旗取りのために駆け回ることになる。

最後になってしまったが、サーバーのタイムラグは非常に小さく、コマ落ちや操作不能になることがまったくなかった。ホバ機体のスピード自体がもともと遅いせいもあるのだけれど、遊んでいてストレスをまったく感じない。この記事を読んで、日本人プレイヤーにもたくさん参戦してもらえたらうれしい。共に戦おう!



反り跳ねの米、ようやくすべての旗がそろった。勝利の瞬間だ。しかし、最後の旗を奪った瞬間に300のゲームが終了するので、最後は小さい

## ハマリ度ランキン 金メダル

操作もルールも分かりやすく、ラグもほとんど無い。ぜいたくを言えば、日本語でチャットしたいところだが、言葉なんか要らないくらい面白いのだ。



## 電波少年的懸賞生活ソフト ～なすびの部屋

視聴率30%超の人気番組から  
生まれたネットワークソフト

「盗め! 電波少年」といえば、アゲ系生放送番組が有名だったけれど、実は「盗め! 電波少年」にマイナーチェンジしてからの方が、視聴率はいいらしい。朋友のセッチハイクをはじめ、若手芸人たちに試練を考える企画が、お茶の隅に笑いと感動を提供している。

その中で、僕を最もハラハラドキさせているのが、「なすびの電波少年的懸賞生活」だ。彼は番組のオーディションで選ばれ、身ぐるみはがれて、アパートの一室を考えられる。そこには、テーブルとボールペンとマガジンラック。そして、山積みになった賞品ががき置かれていた。遠方にくれる彼にプロデューサーがかけた言葉は「人は懸賞だけで生活できるか、実験してみよう。面白かったら放送するからね」というものだ。かくして、なすびの懸賞生活は始まった。

面商店番誌がはんらんする現代において、懸賞はとても身近なイベントだ。それにもかかわらず、当選した経験を持つ人は少ないのではないかと。でも、もしかしたら……というわけで、僕たちはかたずけを飲んで見守っている。彼の暮らしをインターネットでライブ中継したときには、14万8664ヒットという有料サイト日本最速記録を作った。今や日本のお茶の間は、火星に探査機が降り立ったとき以上の関心をなすびに寄せていると言っても過言ではないだろう。「電波少年的懸賞生活ソフト～なすびの部屋」は、このなすびのライフスタイルを再現したオンライン懸賞ライフイベントソフトだ。

笑い事では済まされない  
メディアの野望がここにある!? かな(笑)

画面上には3Dで「なすびの部屋」が再現され、バーチャルペット屋のなすびが生活している。裏面そうなすびは、腕立て伏せをしたり、寝転んだり気まぐれに暮らしている。実はハラハラとひん死状態。彼を救うには、懸賞で食べ物や着てなくてはならない。

そこで、プレイヤーはパソコン上のハガキでせせと懸賞に応募するわけだが、バーチャル経営で、ゲームとしての賞品(実際に賞品がもらえるわけではない)が当選すれば、リアル懸賞で、プレゼント情報誌とタイアップした本物の賞品が当選するかもしれない。バーチャルなすびがバーチャル賞品で生きながらえさせ、やっぱり自分にもプレゼントが当たるかもしれないという、ナナボク全開なのである。

しかし、僕がこの企画に関わったのは、アイデアの面白さだけではないのだ。このイベントに参加するために、僕で有料(30枚で1,000円)の「バーチャルハガキ」を買ってしまったけれど、これって、実は「電子決済」じゃないか。そう、政府界とデジタル業界を巻き込んで、全国ビッグバンなど大騒ぎしていたあの

盗め! 電波少年

## なすびの部屋

(C)1998 HUDSON SOFT

(C)NTV

(C)日夜吉房

(C)HI CORPORATION

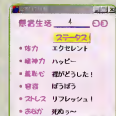
「盗め! 電波少年」(C)NTV



懸賞生活から7日目、待望の出演商品(野菜栽培セット)が来た。「当たった、当たった。」はすびの出演ダンスを踊る

### INFORMATION

ホームページ(<http://masuhibi.hudson.co.jp/>)から、ソフトウェアを無料ダウンロードできず、登録できるのは先着2万人までで、サービスは11月18日終了します。



## 初めての電子マネー体験だ TVタイアップと懸賞が誘導する

文/杉山一

懸賞生活ソフトを売すためには、30枚1,000円(1枚約33円)の電子ハガキを購入する。イベントの参加費であると同時に、ネットワーキングの代金となる電子決済を体験することになるのだ

### 電子ハガキ購入方法の選択

以下は、懸賞生活ソフトの購入方法、インターネット上の電子決済サービスについて

インターネット上の電子決済サービス

インターネット上の電子決済サービス

インターネット上の電子決済サービス

インターネット上の電子決済サービス

インターネット上の電子決済サービス

インターネット上の電子決済サービス

インターネット上の電子決済サービス

インターネット上の電子決済サービス

インターネット上の電子決済サービス

電子決済を、バーチャルはがきの購入という形で、電波少年の視聴者たちは、あっさり体験してしまっただけである。いったいこのイベントの参加者に、自分が電子マネーを体験したと気付いている人が何人いるだろう。たかテレビのタイアップと偽るなかれ。ネットワークビジネスの重要なキーワードがここにある。

特集1

# マルチプレイが熱い パソコンゲーム

Internet Gaming Zoneで、熱い闘いが繰り広げられているレースゲームの秀作「Motocross Madness」、3Dシューティングとリアルタイム戦略シミュレーションを一度に楽しめる「Urban Assault」、そして、期待の高まる3Dシューティング「SiN」。今回はバラエティーに富んだ3本のタイトルを攻略する。

豊富に用意されたゲームモードから  
トラックエディターまで徹底解説

068

## Motocross Madness

文/稲垣宗彦



シミュレーションとしての攻略と  
3Dシューティングとしての攻略を  
併せて紹介

076

## Urban Assault

文/下村隆善



シングルプレイ、マルチプレイ  
両方に役に立つテクニックを  
どこよりも早く伝授

082

## SiN

文/Yuki-Kaze!

# 高密度攻略

# 究極のモトクロスゲームが登場 魅せる走りを目指せ!!

# MOTOCROSS MADNESS

アメリカのマイクロソフトから発売された「Motocross Madness」こそ、2輪オフロードファンが待ちに待っていた、現在最高峰のモトクロスゲームだ。何せこのゲームには、今までのゲームに足りなかったものが、きちんと盛り込まれているのだ。それは何か? 一流のモトクロスライダーたちがレース中に見せる華麗なアクションジャンプが楽しめるのである。命がけの局面で観客にアピールするという、底抜けに陽気なライダーたち。Motocross Madnessは、彼らにちょっとだけ近づいた気分が楽しめる、唯一無二のゲームなのだ。

## 史上最高の オフロードバイクゲーム

現在まで、アーケードゲーム、コンシューマーゲーム機、そしてパソコンと、数々のレーシングゲームが登場してきたが、4輪、つまり自動車を使ったものに比べて、2輪を題材にしたものはかなり少ない。

それはなぜなのかと考えると、答えは意外に簡単で、バイクを操る楽しさをゲームの上で再現することが難しいからだ。バイクは4輪と違って、コーナを曲がるときに、ハンドルを切って曲がるというよりは、体重を曲がりたい側に移動させることによって曲がっていく。この感覚がバイクに乗る楽しさでもあるわけで、これがうまく再現できないことには、ゲームも面白くもならないだろう。

アーケードゲームの場合は、バイク型の筐体を用意することによって、実際に筐体を傾けるという操作方法を実現することができる。アーケードゲームにバイクを扱った作品が多いのはこのためだ。

コンシューマーゲーム機とパソコンで発売された「MOTO RACER」では、オンロードとオフロード、2種類のバイクに乗ることができた。オンロードに関して言えば、コーナリングの不自然さもなく、類いまれなスピード感も手伝って、面白い作品に仕上がっていた。しかし、もう一方のオフロードとなると、不満の残る出来であった。バイクのモデリングやライダーのファッションなど、グラフィックには、かなりのこだわりが感じられて良かったのだが、実際にプレイした遊び心地について言えば、オフロードではそう快感につながったスピードの速さが災いし、起伏のあるオフロードならではの、コースを走り出す楽しさ、それが損なわれてしまっていたように思うのだ。

さて、ではこのMotocross Madnessではどうだろう? このゲームでは、左右だけではなく、前後方向の体重移動までもがプレイヤーによって制御可能になっている。体重移動をしながら、バランスを取りつつコーナを曲がり、ジャンプしている最中に、着地した後のことを考えてバイクの向きを変えることができるのだ。バイクの移動スピード(決してフレームレートなど、ゲーム自体の実行スピードのことではない)が不自然でない程度に抑えられているため、「転ばずに走るための操作」をプレイヤーが意識して行えるという点も見逃せない。オフロードバイクを乗りこなす楽しさといったものを事実に再現しているのである。

さらに、ジャンプ中で両手をハンドルから離したり、身体をバイクの片側に移動させたりといったスーパークロスでおなじみのアクションジャンプさえも、ゲームに取り入れている。さすが、「モンスタートラックマッドネス」を発売しているマイクロソフト。オフロードを走るモータースポーツの面白さを、じゅうぶんに理解したゲームに仕上がっている。

はっきり言って、オフロードバイクを扱ったゲームの中で、このレベルに達しているものはアーケードゲームにすら存在しなかった。史上最高のオフロードバイクゲームの登場なのである。



スピード感をよく表現し、人気の高いMOTO RACER。アメリカでは、10月に後継となる「MOTO RACER 2」が発売される



### Information

開発元 : Rainbow Studio社  
販売元 : マイクロソフト  
価格 : オープン  
OS : Windows 95/98  
CPU : Pentium 133MHz以上  
メモリー : 16MB以上  
ビデオ : 3Dアクセラレーター必須  
HD容量 : 60MB以上  
CD-ROMドライブ : 4倍速以上  
サウンド : DirectX5.0対応サウンドカード  
対応API : DirectX3D  
発売時期 : 発売中(アメリカのみ)



# MOTOCROSS MADNESS

## 豊富なゲームモードを搭載 異色のSTUNT QUARRYは必見だ

さて、前置きが長くなってしまったが、そろそろこのMotocross Madnessの内容について触れていくことにする。まずはMotocross Madnessのメニュー構成(図1)を見てほしい。特に、「SINGLE PLAYER EVENT」の部分だ。「STUNT QUARRY」、「BAJA」、「NATIONAL RACE」、「SUPERCROSS」と、このゲームには、大きく分けて4種類のゲームモードが用意されていることが分かると思う。それぞれの内容に関しては、後で詳しく述べることにするが、ここで最も注目すべき異色のゲームモードSTUNT QUARRYについて、少しだけ説明したい。

通常のレーシングゲームでは、4輪であれ、2輪であれ、また、オンロードであらうが、オフロードであらうが、さまざまなコースを走り、そのタイムを競うことを楽しみの主眼に置いている。しかし、このSTUNT QUARRYの場合、競うのはその速さではなく、走りの派手さと確実さなのだ。荒れ地を走り回り、地面の凹凸を利用してバイクをジャンプさせ、その滞空時間中にいろいろなポーズを決めるのである。アクションジャンプが決まり、うまく着地することができると、そのジャンプに対する得点が表示される。そう、このSTUNT QUARRYとは、得点形式で競われる珍しいバイク競技なのだ。

先にも書いたように、プレイヤーがアクションジャンプを自由に決められるというのは、このゲームの大きな特徴の一つだ。それのみならず、一つの競技として独立させてしまうあたり、なんとも遊び心に満ちていて、しゅれが効いているとは思わない



GRAPHICS OPTIONSの画面。各種視覚効果のOn/OFFや、テクスチャーの解像度などを指定することができる。Direct3Dでの動作ということもあってか、比較的シンプル



Direct3Dをアクセラレーションするカードが2種類以上挿入されると、記録簿にどのような使用するか選択できる。メニュー時には、「モトクロスラックモード」などと同様に表示される。MMX Pentium 200MHzシステムでも、Urbisにゲームを楽しむことができる(ただし、3Dアクセラレーターは必要)

だろうか? このSTUNT QUARRYはMotocross Madnessにおける、いちばん特徴的なゲームモードと言える。このモード一つだけを取ってみても、Motocross Madnessを遊ぶ価値があるというもの。

現在のところマイクロソフトによると、日本での正式発売は「考えている」という程度で、いつになるかは未定。製品版を入手したいのであれば、とりあえずはインターナショナル版を入手するしかないようだ。秋葉原に行けば、すでに店頭に並んでいる様子。価格は7,800円程度とのことなので、興味のある人は、すぐにでも購入してみてもいい。

また、アメリカのマイクロソフトのホームページ(<http://www.microsoft.com/games/Motocross/>)では、体験版の入手が可能だ。体験版とはいえ、ひととおりのゲームモードを楽しむことができ、マルチプレイでの対戦も可能だ。まずはこの体験版の入手をお勧めする。

図1 Motocross Madnessのメニュー構成

### SINGLE PLAYER EVENT

文字どおり、CPUを相手に1人で楽しむモード

#### STUNT QUARRY

速さではなく、滞空内にいかに多くのアクションジャンプを決めるかを、得点形式で競う

#### BAJA

オープンワールドフィールド内に点在する全チェックポイントを通過し、そのタイムを競う

#### NATIONAL RACE

風景にある自然の地形を生かしたコースを、規定された数だけ周回し、そのタイムを競う

#### SUPERCROSS

スタジアム内にまで通る上げて作った人工的なコースを周回し、タイムを競う

#### TRACK RECORDS

各コースのタイムや得点などの記録

### MULTIPLAYER EVENT

複数のプレイヤーでSINGLE PLAYER EVENTと同じ骨格ゲームを楽しむモード

#### OPTIONS

各種の設定を行うことができる

#### GAME OPTIONS

#### GRAPHIC OPTIONS

#### SOUND OPTIONS

#### CONTROL OPTIONS

#### GARAGE

#### USER PROFILE

#### HELP



STUNT QUARRYでの1シーン。空中でBar Hopを決め、見事に着地。着地に失敗しなければ、ジャンプに対するスコアが立体的に表示される。なんとも創作的なゲームモードだ



BAJAでは、広大なフィールドに点在するいくつかのゲートを通過し、そのタイムを競う。道が存在しない荒野を全速で駆け抜ける快挙が味わえる



自然の地形を生かしたコースを用いる。タイムを競うNATIONAL RACE。連続した道があるわけではないので、かなり自由なコース取りを楽しむことが可能だ



道や溝などに大膽の土を盛り込んで造成されたコースを走り回り、順位を争うSUPERCROSS。実際にある競技で、ショー的要素が強く、エキサイティング。日本でも毎年開催され、ファンが多い



# 各種ゲームモードの詳細

## 華麗に、そして速く。 多彩なゲームモードを楽しもう

ここからは、各種ゲームモードを一つ一つ紹介していくことにする。STUNT QUARRYでアクションジャンプの基本を覚えたら、ほかのゲームモードでもアクションジャンプを決めてみよう。着地に失敗しない限り、タイムに影響することはない。狙ったアクションがきれいに決まれば、この上ないそう快感が味わえるはずだ。

### STUNT QUARRY

制限時間内に、どれだけアクションジャンプを決められるかを競うモード。用意されているマップはすべて荒涼とした原野がモチーフ

になっていて、地形の凹凸をジャンプ台の代わりに利用することになる。

アクションジャンプの後、転倒せずにうまく着地できると、画面に大きくスコアが表示される。1回のジャンプでどれだけ高得点を得られるかではなく、設定した時間内の総合得点で順位は決定するので、細かいジャンプで確実にスコアを稼ぐか、あるいは、一発高得点を狙うかという



いかに着地ギリギリまでボースを続けられるかが勝負の分水嶺だ。1万3000点を越すジャンプも不可能ではない。練習あるのみ

二つの戦略が考えられる。

いずれにせよ、特別にコースなどといったものが決められているわけではないので、地形を良く把握し、ジャンプに適したスロープなどの位置を知っておいた方が有利。また、着地地点の地形も同様に把握していないと、せっかくの大ジャンプも水の泡になってしまう。このスロープへこの角度で進入すれば、着地地点も平坦という場所が見つければ、展開がかなり有利になるのだ。

スコアは、ジャンプ中にどれだけ長時間のボースを取っていられるかで大きく変化する。もちろん、ジャンプに至るまでのスピードが速いほうが、当然、空中にいられる時間も長くなるわけで、なるべく長く平坦な助走コースを見つけて、スピードを乗せてからジャンプに挑むのが高得点の秘けつ。しかし、逆にスピードが速いということは、それだけ慣性も大きく、着地も難しくなるのは言うまでもない。

Event Typeとして、時間無制限でひたすらジャンプの練習ができるPractice、制限時間を設けて、ほかの競技者と競うSingle Event、複数のレースを重ねて、最終的な順位を決定するTournamentと、3種類の選択が可能だ。

### アクションジャンプの操作方法

ジャンプ中のアクションは、二つのボタンと方向入力キー（あるいはレバー）の組み合わせによって決定する。バイクが空中に浮き上がった時、[Stunts 1-8]か[Stunts 9-16]という機能を割り振ったボタンのどちらかを押しなが

ら、方向キーを入力するのだ。

方向キーをきっちり押さない、狙った技が出ない、特に、斜め方向に入力が必要な技は慣れが必要。出るのが早い技、出るのが遅い技をきちゃんと把握し、カッコ良く決めたい。

#### Stunts 1-8



##### Heist Clicker

ハンドルバーを持った両手を振り回すような形で、両足を前に掲げ出し、かかとを打ち合わせる。スーパーバイクのマイク・メックラーという選手がやり始めた技。



##### Barney

両ひざを両手の間、ハンドルバーの上まで引き上げる。まるでハンドルバーを飛び越すようなアクションで難易度も高いが、見た目は非常に地味。



##### Neo-Nac

右足をシートの方へ回して大きく立脚に振り、バイクから飛び降りるような動作を見せるアクション。Can Canという技の反対なので、この名になった。



##### Fender Bender

ハンドルから両手を離して前に出し、ハンドルバーの上からフロントフェンダー（前輪の蓋）に触れる。かなり前に飛び出す必要があるため、意外と高難易度。



##### Super man

両足をステップから離して後方に投げ出し、身体を水平にするという、かなりの方技。その後の文字どおり空を飛ぶスーパーマンのようなものであるため、この名前。



##### Stale Fish Saran-Wrap

Saran-Wrap（保冷）をやっている様。左足もステップから大きく離して前に投げ出す。SpitsとSaran-Wrapに似てはいるが、両足を離す必要がある。



##### Split 'X'

両手両足を大きく広げ、空中で大きくX字のようなポーズを取る。バイクとの距離がほとんどなくなる。比較的高い、非常に難しい技で、慣れが必要。



##### Cuffed

両手を後ろに回し、膝に付ける。cuffとは鎖枷といった意味のほかに、手錠という意味もある。つまり、手錠をかけられたようなスタイルというところ。

# MOTOCROSS MADNESS

## BAJA

BAJAと書いて、バハと読む。ホンダ製のバイクにいくつかの名前が付けられたものがある(「ULTIMA ONLINE」のサーバー名にもある)が、本をたせば、メキシコを舞台にした「BAJA 1000」と呼ばれる有名なオフロードのエンデューロ(耐久)レースからきている。そう、このBAJAは、広大なフィールドを舞台にしたエンデューロレースを楽しむモードなのだ。

用意されているマップは、全部で6種類。基本的にはSTUNT QUARRYとほとんど同じマップが使用される。どのマップも荒れ地が舞台であることに変わりはなく、STUNT QUARRY同様、道路といったものに拘られず、自由に走り回ることが可能だ。フィールド内には、ゲーム開始時に設定した数だけ

のチェックポイント(ゲート)が点在している。すべてのゲートを通じた時点で、1周したと見なされ、規定数を周回した時点でタイムが読まれる。

あらかじめゲートの位置が決められたマップが、各地形ごとに2種類用意されているが、ゲートの数を指定し、ランダムに配置するように設定することも可能だ。

ランダムに配置することもできるためか、すべてのゲートの位置を見渡すような機能はなく、次に通過しなければならないゲートのある方向が、画面左下に緑色の矢印で表示される。それに従って、バイクを走らせるしかない。

周回数を決めずにひたすら走り続けるPractice、1回限りのレースを楽しむSingle Event、複数のレースで総合順位を争うTournamentが選択できる。



ゲート間の距離がかなりあるので、スピードはどうしても上がってしまうのだが、ゲートの位置や向きによっては、それが自由な動きへとつながりやすい。まとめて、次のゲートまでのおおよその距離だけでも分かるというありがたいのが……。が、これはこれで、スリリングである

## NATIONAL RACE

自然の地形を生かした周囲コースでタイムを競うのが、このNATIONAL RACEだ。15種類以上ものコースが用意されていて、遊び尽くすにはかなり骨が折れるという、なんともうれしいモードでもある。

後述のSUPERCROSSに比べて、屋外で競われる競技であるため、高低差が大きいコースばかりなのが特徴。それだけに、スピードをきっちり乗せてジャンプをしないと、ほぼ間違いなく転倒してしまう場所があったり、逆に、スピードが出過ぎていると、コースから飛び出してしまうような場所もある。気の抜けない、緊張感あふれるレースを楽しむことができる。

コースから飛び出してしまうと、画面上に大きな数字が表示され、カウントダウンが始まる。それと同時に、コース上に黄色い矢印が表示されるので、5秒以内にこの矢印付近に戻らなければならない。戻らなかった場合は、矢印の位置から再スタートとなり、結果的にショートカットができないようになっている。

各コースで周回数にとらわれずに走り続けることができるPractice、コースを指定して1回のレースのタイムを競うSingle Event、複数のレースでポイントを争うTournamentのほか、各コースを順番に走り、順位によって得られるポイントの合計を競うSeasonが選択できる。ちなみに、すべてのレースで1位になると、bonus track(追加コース)が遊べるようになる。



自然の形を生かしたコースで行うNATIONAL RACEは、地方大会。超ロングジャンプが可能な場所が必ず用意されているので、思わずアクションを出したくなるでしょう。バイクをぶつけ合いながらの競り合いも熱い

### Stunt 9-16

#### Bar Hop

両手荷物を運んで、両足を前方に思いきり投げ出すというアクションジャンプ。ハンドル/バーを振り回せば、より華やかなアクションであることからこの名前が付けられ、

#### Gear-in-Wrap

右足を大きく横に広げると同時に、右手を伸ばし、つま先をグリスでこの柱。この柱の名前って、誰か想像のような気がするんだけど、誰か知ってるの？

#### Twist

シートを保持したまま、足を思いきり引きつけつつ、身体をツイストさせて、シートの上に立つようなポーズを取る。見た目の派手さで草率かなのか、

#### Rollin'

シートを保持した状態で、両足を大きく左右に開くのが、このRollin'というアクション。"出るまで"と"戻り"が面白いので、このゲームでは頻りに成功させやすい。

#### Skurfer

シートの上に立ち上がり、サーフボードのようなポーズを決めてから、また、シートに倒るという演技。決まるとカッコいいけど、出るまでがすごく難しい。



#### Tail Stand

空中で後輪を挙げて立ち上がるような動作を見せるというアクションジャンプ。画面で見るとかなり危険ではあるが、そのぶん成功させやすいのが利点。

#### Double Can-Can

タンクの上をまたぐように、右足をバイクの左側に投げ出すのがCan-Can。さらに左足もステップから離れて右足にそろえるのが、このDouble Can-Canという技。

#### Cliff Hanger

両手を左右に広げると同時に、両足をステップにつけてバイクを突進させた後、足の間にハンドルを引っ掛けて身体を引き戻し、シートに降りる演技。



### 番外



#### Big Kahuna Dumpster

Skurferと同様のポーズを取った後、そのままバイクを投げ出してしずくという技。演技を決めた瞬間にやるのが難。レース中の実行回数、Enterキーで減らせる。



狭いコースにライダーがひしめき合うスタートシーン。この直前を抜け出せば、第1コーナーをトップで回ることがホームショットというのだ。実際のレースと似たような山場の一つ



コースアウト確定だということに、思わずアクションジャンプをしたくなるのが、このSUPERCROSS。それだけに観客の歓声が非常に良いのだ

## SUPERCROSS

もともと屋外で行われていたモトクロスのスピードスプリントを、スタジアムに持ち込んでしまったのが、SUPERCROSSという競技。なんともアメリカらしい豪快なモータースポーツで、日本でも開催されていることもあり、そのファンは驚くほど多い。

SUPERCROSSに使用するコースは、陸上競技場などに大量の土を運び込んで人工的に作られるため、タイトでテクニカルなものが多いという特徴を持つ。調子に乗ってスピードを出し過ぎると、すぐにコースアウトしてしまうことは必至。状況に応じた的確なスピードコントロールが必要だ。

STUNT QUARRYのところで紹介したようなアクションジャンプは、もともとSUPERCROSSで大きな発展を遂げた。数万人の観客を前に開催されるSUPERCROSSでは、ショー的な盛り上がりも必要とされ、また、ライダーにとって、格好の腕の見せどころでもあるのだ。このゲームでもその点はばっちり考えられていて、アクションジャンプが見事に決まると、観客から歓声が上がります。これはなかなか気持ちのいいもので、無理と分かっているのに、ついついアクションジャンプを試みてしまうのだが……。コースをきちんと把握し、速く、しかも、観客を魅了する走りができるようになりたいものである。

使用できるコースは、大きく分けて「1998 Season」

「Canyon Country」、「User Created Tracks」の3タイプがある。初陣状態で、それぞれ15、5、1種類のコースが用意されているので、このモードもかなりのボリュームがあると言える。なお、User Created Tracksとは、文字どおりユーザーが作ったコースのこと。後述の標準で付属しているTrack Editorを使用することで、ユーザーがいくらでもコースを作り出すことができるのだ。

NATIONAL RACEと同様、SUPERCROSSもPractice、Single Event、Tournament、Seasonと、4通りの遊び方が可能だ。



ゴール直前に土を台形に盛り上げた「テーブルトップ」があるコースなら、アクションジャンプをしなからゴールシーンが楽しめる。Big Kahuna Dumsterというコースは、こういうための存在なのだ。ってピービーだけだ

## Motocross Madnessに最適 マイクロソフトの最新入力デバイス サイドワインダー フリースタイル プロ

サイドワインダー フリースタイル プロは、同社のサイドワインダー ゲームパッドの発展型とも言えるジョイパッド。サイドワインダー ゲームパッドの機能をすべて継承し、新たにホイール形のスロットルと、バランスコントロール機能を付け加えられている。

このバランスコントロール機能とは、本体の傾きを検知し、パッドを傾げるだけで方向を入力できるというもの。しかもパッドの傾きはアナログ的なめらかに入力される。しばらく前に、同じような仕組みのジョイスティックが秋葉原で売られたことがあった。ジョイスティックが秋葉原で売られたことがあった。

ところが、このサイドワインダー フリースタイル プロの場合、先のジョイスティックに比べると、操作感覚は格段に良くなっている。両手でしっかりと持つような設計であるため、無入力の状態（水平）を維持しやすいのだ。本体はかなり大きめではあるが、

ボタンの配置や押しやすさなども悪くはなく、作りもしっかりしている。また、バランスコントロール機能はオフにすることもでき、その場合、本体左側に配置されている方向キーを使用し、通常のパッドと同じように利用することが可能だ。逆に、バランスコントロールがオンになっていると、この方向キーが通常のジョイスティックで言うところの、ハットスイッチとして機能する。フライトシミュレーターなどでは、機体を旋回させつつ、視界を変更といった操作が、指の位置を変えることなくできるようなわけだ。

さて、実際にMotocross Madnessで使ったときの感想だが、思ったよりも使いやすい、というのが正直なところ。コーナリングやジャンプ中の姿勢制御など、重心を傾けて移動するバイクという乗り物に、感覚的にマッチしている感じがする。もちろん、直進したいのにどうも未能てしてしまう、というようなこともない。ただ、やはり正確に操作するには慣れが必要だ。特に、アクションジャンプのときには、8方向へきっちり押し分ける必要があるのだ、けっこう辛かった。



コントロールパネルから、サイドワインダー フリースタイル プロの動作アスト、デジタルなので、キャリブレーションの必要はない。上下左右ともかなり傾けにくい。カーソルが端まで移動しない、真横すると感じる場合は、SideWinderソフトウェアで調整可能だ

# MOTOCROSS MADNESS

MULTIPLAYER EVENTの説明に移る前に、Motocross Madnessのセールスポイントの一つであるTrack Editorについて説明する。

## Track Editorを標準装備機能はシンプルで説明いらず

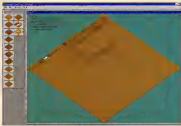
SUPERCROSSの頃でも少し触れたが、SUPERCROSS用コースを自分で自由に作ることができる。

スタートメニューのMotocross Madnessフォルダの中に、Track Editorという項目がある。このTrack Editorというアイコンをクリックすると、すぐにコース作りが始められる。

操作はかなり簡単で、画面に表示されている16×16のマスの平地上に、マウスを使って地形のパーツを並べて、コースを描いていくだけ。置いたパーツの向きを変えたいときは、スペースキーで90度ずつ回転させられる。

約束事といえば、“Start/Finish”がコース上についてあること、コースがフィールドの外に向かって途切れていないことの二つくらい。不必要な所にパー

ツを置いたり、間違ったパーツを置いても別に問題はない。気になるようなら、Default Terrainで塗りつぶすか、正しいパーツを指定して、そのマスの上でダブルクリックすれば、修正することが可能だ。



16×16のマスのフィールドの中に、自由にパーツを配置してコースを作る。直前にいだけて大きな問題にはならないが、ジャンプ台の向きなどは間違えないようにしたい。コースの流れをよく考えて配置していく

## Compileで6個のファイルを出力遊んでみて問題点をチェックしよう

コースがひととおりつながったら、Optionsメニューの中のValidate Trackを実行し、致命的なミスがないかどうかチェック。これが終わったら、Fileメニューの中のCompile Trackを実行し、コースの名前と、そのファイル名を指定する。そうすると、VMotocross Madness\Trackedit\traksの下に、\*.aid、\*.dat、\*.scn、\*.ter、\*.trk、\*.trnという6個のファイルが生成され、作業は終了となる。

実際にプレイして、不都合がないかどうかをチェックすることも忘れないように。Track Editorの画面上では気づかないことが、いざ走ってみると見えてきたりする。例えば、大きいジャンプ台を置いたが、そこに至るまでスピードが上らないために、うまく

活用できないとか、走りにくだけで、そう快感がないとか……。遊んでみて問題がないようだったら、今度こそ、本当の完成だ。ちなみに、Track Editorで作成したコースは、出来上がった6個のファイルを互いに持っている場合に限り、通信でのマルチプレイにも使用することができる。自分1人で楽しむだけでなく、友人たちとデータを交換し合い、大いに楽しむわけではないか。



自作のコースデータを使った多人プレイも可能。あらかじめできあがった6個のファイルを持っておくのを忘れないように。すべてVMotocross Madness\Trackedit\traksの下に入ればOKだ

## 使用できるパーツは13種類

### ① Default Terrain

何もないデフォルトの地形。ゲーム中はふんふんかの砂のなか、異様に走りにくい場所となる

### ② Straight Away

すべての基本となる直線のコース。大きなジャンプ台の前後に、助走のために配置

### ③ Small Jump

小さなジャンプ台。スピードが落ちないような場所、コーナー前のアクセントなどに使用

### ④ Big Jump

アクションジャンプを決めるのに最適なジャンプ台。スピードが落ちると同時に助走が必要

### ⑤ Small Landing Mound

小ジャンプに落ちた直後の緩衝地帯。Whoopsの手前に行くのがなかなか難しい場所

### ⑥ Big Landing Mound

Big Jumpの直後の緩衝地帯にうまく配置すれば、ショックを和らげ、スピードを落とせずに済む

### ⑦ Table Top

フィニッシュ地点に作ることも多い台形のジャンプ台。カッコンとゴールの演出に必要

### ⑧ 90 Degree Turn

90度のコーナー用のパーツ。180度ターン用とは向きが異なるので、注意が必要だ

⑨ Start a 100 left turn, or finish a 100 right turn  
左回りの100度ターン入り口か、右回りの100度ターン出口に使うパーツ

⑩ Start a 180 right turn, or finish a 180 left turn  
右回りの180度ターン入り口か、または左回りの180度ターン出口に使うパーツ

### ⑪ Whoops

数年前まではウォッシュボードとも呼ばれたデコボコ連続する決壊後のようなセクション

### ⑫ Start/Finish

文字どおり、レースの始め、終わりとなる場所。コース内に必ず一つを配置しなければならぬ

### ⑬ Turn Blocker

ショートカットを防止するための台形の緩衝地帯。既に入っている限り外側はアクセントになる

# MULTIPLAYER EVENT

## 各種接続方法をサポートした

ライバルたちとの競り合いがレースゲームの真の面白さを引き出す。Internet Gaming Zoneに接続すれば、いつでもレースが開催されている。自分の実力を出し切り、華麗なジャンプとスピードで1位を目指す。

### Motocross Madnessのマルチプレイモード

最近のレースゲームの流れにたがわず、このMotocross Madnessもマルチプレイモードをしっかりサポートしている。2人から、最大8人での対戦を楽しむことが可能なのだ。

注意すべきなのは、接続方法によって、接続できるプレイヤー数に違いがあるという点。モデムやケーブルを使ってダイレクトに接続するときは2人まで、というのは物理的に仕方のないことだが、Internetを通じてダイレクトにゲームを楽しもうと思った場合は、4人までしか同時に接続することができないのだ。

5人以上でこのゲームを楽しみたい場合は、TCP/IPかIPXで接続されたLAN環境か、Internet Gaming Zoneを利用しなければならない。逆に言えば、お互いが離れた場所にいるときに5人以上で対戦しようと思った場合、Internet Gaming Zoneに頼らざるを得ないのだ。人数を制限しなければならぬけど、ゲーム中に送信するデータ量が多いのか、あるいはもしかして、Internet Gaming Zoneをさらに普及させたいがための方策なのか……と、変に勘繰ってしまいたくなるのは筆者だけだろうか？

ともあれ、いずれの接続方法も、画面の指示に従っていかねば、まず混乱することなく、ゲームを始められると思う。まずは、メインメニューからMULTIPLAYER EVENTを選択。Select Connection Typeで接続方法を決定し、自分がHostになるのか、だれかのゲームにJoinするかを決める。基本的にはだれか1人がHostとなってゲームを起動し、そこへほか

のプレイヤーが接続する、という形を取るわけだ。LANであれば、Hostが設定したゲーム名が表示されるはずだし、Internetを通じてTCP/IP接続なら、HostのプレイヤーのIPアドレスを入力するだけで、問題なく接続は完了する。



MULTIPLAYER EVENTを選択したら、接続方法を決定する。これ以外にも、Internet Gaming Zoneを通じての対戦が可能だ

### Internet Gaming Zoneを使ったときの接続手順

Internet Gaming Zoneへの登録が終わったら、次は部屋に移る。Motocross Madnessには、「Standard Rooms」の中に「Eat Dirt」と「Whoopy Doo」という二つの部屋があるほか、「Tournament and Ladder Rooms」として「Tournament Room」、体験版用の「Trial-Version Rooms」の下に「Trial Version Room」という、合計四つの部屋が用意されている。どの時期にアクセスしても、いちばんユーザーが多いのが「Eat Dirt」。まずは、ここを利用するのが無難だろう。

各部屋は、さらにGAME 1からGAME 51という小部屋に分かれている。同時に51のゲームを開くことができるというわけだ。Zという文字が表示されている小部屋は使用中。文字がオレンジ色であれば参加可能な状態、文字が灰色で表示されている場合は、すでにレース中であるなど、参加を締め切った状態だということが分かる。ちなみに、Zの周囲に表示されている丸の数が、その小部屋の最大参加者数を、オレンジ色の丸が、実際に参加している人数を表している。

空いている小部屋の上にマウスカーソルを移動させると、Hostと書かれたアイコンが表示される。自分がHostになりたいなら、このアイコンをクリックしよう。ゲーム名や最大参加者数、パスワードの有無を設定するウィンドウが表示されるので、Okをクリックすれば、自分をHostとしてゲームを始めるこ



多人数でのレースでは競馬の緊張感が味わえる。スタート直後の一瞬、ホールショット回避してダッシュが冴えるのだ

Motocross MadnessはIWANGOでも正式にサポートすることが決まっている。詳しくは、本誌内ニュース(p.634)を参照してほしい

# MOTOCROSS MADNESS

## ルール無用の MULTIPLAYER EVENT専用モード

MULTIPLAYER EVENTでは、接続方法に関わらず、NATIONAL RACEとSUPERCROSSのSeason以外、ひととおりのゲームモードを楽しむことができる。マップやレース条件の設定はHostとなる人間しか変更できないので、Chat機能を利用して話し合いながら進めていくのがいいだろう。

実は今まで紹介したゲームモード以外に、MULTIPLAYER EVENT専用のモードも用意されている。“Moto-Tag”というモードがそれだ。ゲーム内容は、至極単純。STUNT QUARRYで使用するマップを使って、参加者全員で追いかけっこをする、というもの。画面左上の参加者リストを見ると、“H”と表示されているメンバーが1人いるはず。全員で、このプレイヤーをひたすら追いかけるのだ。Hなプレイヤーの位置は、画面右下の矢印を見れば分かるようになっている。うまくそのプレイヤーに触れることができれば、自分のところにHという表示が移動する。今度は自分がひたすらに追われる番となるのだ。

このMoto-Tagでは、Practice以外のOptionを選ぶことができない。つまり、制限時間や勝ち負けといったルールがまったく存在しないのだ。ただひたすら、参加者が儲かるまで、追いかけて続けるだけなのだが、これが意外なほど面白い。逃げ続けるのにも、Hなプレイヤーに触れるのにも、それぞれちょっとしたテクニックが必要であることが、すぐに分かるはず。制限時間や勝敗のルール（例えば、いちばん長くHでいた人間の勝ち、とか）が設定できれば、さらに面白くなると思うのが、気付けと時間を忘れて遊んでいたりする。ぜひとも一度、このMoto-Tagでも遊んでみてほしい。



Motocross Madnessには、これだけの機能が用意されている。各部屋の横に書かれた数字は、その部屋の中に入らないうちに部屋に割り当てられたプレイヤーの。当然、数字の多い方が一緒に遊ぶ時間を長くしやすい

とが可能になる。また、マウスカーソルをZが出てくる小部屋に合わせると、その小部屋のメンバー一覧が表示される。参加可能な状態であるなら、そのメンバー表の右上にJOINというアイコンが出るので、そこをクリックすれば、そのゲームに参加することができるようになっている。

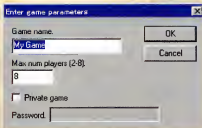
この後は、Hostとなったプレイヤーがタイミングを見計らって、Motocross Madnessの起動を指示する。きちんとインストールされていれば、ゲームは勝手に起動するので、あらためてスタートメニューを開いたり、アイコンをクリックしたりする必要はない。道に、その時点ですぐにMotocross Madnessが起動していると、うまくゲームがスタートしないので、注意が必要だ。



（左側）Zが表示されている小部屋にマウスカーソルを合わせると、Hostというアイコンが表示される。自分かHになりたいなら、これをクリック、ゲーム名と最大プレイヤー数、パスワードの設定などを入力するウィンドウが表示される

[Type here to talk to others in the room]

Zが表示されている小部屋にマウスカーソルを合わせると、Hostというアイコンが表示される。自分かHになりたいなら、これをクリック、ゲーム名と最大プレイヤー数、パスワードの設定などを入力するウィンドウが表示される



Moto-Tagの1シーン。わざとHなプレイヤーの前で転がってあつする。ひかれるのはいいけれど、Hさえ獲られればという、文字どおり捨て身の作戦、ちょっと面白い



ほかのモードでもそうなのだが、フィールドのいちばん暗いところで、このように思いっきりはじき飛ばされてしまう。空高く浮かんだゴキブリみたいなバイク、そのほか下の方に見えるのが、ライダーだ。どれだけ勢いよく飛ばされてもほかのプレイヤーは、ほかのプレイヤーを振り切るためのテクニックとして、試みるのもいいかもしれない



# URBAN ASSAULT

## 3Dゲームの新潮流 戦略系3Dシューティング

3Dシューティングとリアルタイム戦略シミュレーションを融合した新しいタイプのゲームが「Urban Assault」だ。シューティングのそう快感はもちろんのこと、資源の確保やユニットの生産といった戦略性を同時に楽しむことができる。この特集では、マルチプレイを中心に徹底攻略していく。

### シューティングと戦略の腕が試されるゲーム性

マイクロソフトからリリースされる「Urban Assault」は、イマジニアの「アップライジング」やアクティビジョンの「バトルゾーン」に続く、戦略系3Dシューティングである。「QUAKE」に代表される3Dシューティングは、1人の兵士や1機の乗り物を操って戦っていく。それに対し、戦略系3Dシューティングのプレイヤーは、司令官や前線の兵士の役割を兼任するのが大きな違いだ。味方ユニットの生産と指示、生産のための資源の確保を行いつつ、自らユニットへ乗り込み敵を撃破していくのである。

ほかのゲームと比較すると、Urban Assaultは、従来のリアルタイム戦略シミュレーションに近い性質を持つといえる。特徴としては、第一に、マップを使ってユニットの移動や攻撃指示が可能であるという点が挙げられる。ゲームは1人称の3D視点だが、HUD（ヘッドアップディスプレイ）としてマップ

が表示される。このマップを使えば、「マウスでユニットを選択し、移動先をクリックする」というリアルタイム戦略シミュレーションと同じ操作感覚で指示を出せるのだ。

第二の特徴は、プレイヤーは生産した自軍のユニットを、いつでも直接操作できるという点である。そのため、マップで戦況を見ながら、必要に応じて3Dシューティングへと切り替えて戦っていくスタイルとなる。これは戦車、戦艦機、ヘリコプターといった異なる乗り物を直接操作できるということでもある。さまざまな操作感覚を楽しむことができるので、プレイヤーを飽きさせないだろう。ちなみにこの仕組みは、サイバーパンクなバックグラウンドによって支えられている。プレイヤーはホストステーションという基地と一体化したサイボーグで、コンピュータネットワークを通じて、ユニットを自在に操れるのである。戦略系3Dシューティングゲームにマッチした見事な世界観といえよう。

戦略ゲームとしては、エネルギー（資源）を獲得し、ユニットを生産することが可能である。エネルギーは、パワーステーションという施設を生産または占拠することによって獲得していく。ただし、エネルギーの供給効率は、自軍が占拠したセクター（マップを構成する四角いマス）の数によって決まる。つまり、陣取りゲームのように領地を増やしていくことが戦略の基本なのである。

シューティングに夢中になっていると、生産や資源の確保がおろそかになり、逆にマップによる指示に没頭すると、相手プレイヤーが直接操作して使うユニットから壊滅的な被害を受ける。Urban Assaultでは、シューティングと戦略の腕を駆使した激しい戦いが繰り広げられることになるだろう。



ミニマップの表示は、自軍と敵軍の位置関係や、地形の高低などを示す。また、敵軍の位置や行動パターンも把握できる。



プレイヤーの移動や攻撃指示は、マップ上で行う。また、敵軍の位置や行動パターンも把握できる。

### Urban Assaultのストーリー

後に「人類最大の過ち」と呼ばれる環境破壊が進んだ未来の地球。各地で資源をめぐる紛争が絶えない世界。3世紀目の間、かろうじて平和な戦を避けてきたが、資源の確保を目的とした（何もなしにそこらから勝手に資源を生産する技術）の登場により、もろくも崩れ去った。全体主義、軍国主義を唱えるゴアファ、拡張的カルト組織、カスト、民主的・自由主義集団レジスタンス、そしてマイコン

アとズルゴラーという地球外生物までもが入り乱れる壮絶な戦争が始まったのだ……。

戦争の主役となるのは、ホストステーションと一体化するサイボーグを受けた「選ばれし者」。選ばれし者は、コンピュータネットワークを通じて、自軍のユニットのすべてを操ることができるようになる存在である。プレイヤーは、レジスタンス最後の選ばれし者として、自由のために戦いを挑む。



## URBAN ASSAULT

マルチプレイ用マップ  
詳細データ公開

シングルプレイで操作に慣れたら、マルチプレイに挑戦しよう。ここではマルチプレイの概要を紹介していく。

## マルチプレイなら Internet Gaming Zoneへ行く

マルチプレイでは、各マップごとに使用可能な勢力やユニット、初期資源、施設、最大ユニット数などが定められている。使用できる勢力はレジスタンス、ゴアカフ、ターカスト、マイコンニアの4つである。

マップは全部で54。電話回線を利用したマルチプレイは、この中の11マップが推奨されている。これは通信遅延を考慮したもので、サイズや参加人数が調整されたマップである。モデム接続やインターネット接続による対戦は2人まで、LAN対戦は4人まで参加可能だ。

インターネット対戦は、相手のIPアドレスを直接指定してもプレイできるが、マイクロソフトのInternet Gaming Zone(以下、IGZ)への接続をお勧めする。原稿執筆時点で、すでにIGZにはUrban Assaultのトーナメントやラダー(戦績を記録し競う)用のルームまであった。世界のプレイヤーを相手に戦う最も適した場となることだろう。

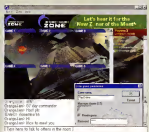


Microsoftが運営するIGZは、無料と利用費でそれぞれ利用可能。同社のゲームタイトルはIGZへ行くには対戦相手に限らない。

### IGZでの操作手順

IGZへ接続し、ジャンル別に重なるタイトルの中からUrban Assaultを選ぼう。すると、ルーム選択の画面となる。付録CD-ROMに収録されているトライアル版で対戦する場合は、Trial-Version Roomsを選択。製品版での対戦をする場合はStandard Roomsを選択する。ルーム画面には、参加者募集中のゲームやプレイ中のゲーム情報、プレイヤー名のリスト、チャットウィンドウが表示される。チャットを通じて対戦相手を募集するのでもいいし、参加者待ちのゲームへ入るのも自由だ。

自らホストとなり、ゲームを作成する場合は、ゲーム名を設定するだけでよい。ルームとは別のウィンドウが開かれ、対戦相手とチャットを行うことができる。ここでホストがLaunchボタンを押すと、自動的にUrban Assaultが起動し、マップ選択の画面となる。ホストはマップを選び、後は使用する勢力を決めるなど対戦開始だ。



事前に対戦の約束などをした場合は、パスワード付きのゲームを作成することもできる。操作は、Private gamesにチェックを入れ、パスワードを決めるだけでよい。

マップを選択する前は、左に電話のアイコンが表示されているものを選び

## インターネット対戦用マップデータ

| マップ名     | プレイヤー | 使用可能勢力       | 初期配置  | P | UP | Side1 使用可能ユニット                            | Side2 使用可能ユニット                                  |
|----------|-------|--------------|-------|---|----|-------------------------------------------|-------------------------------------------------|
| アクトバック   | 10X9  | レジスタンス、ターカスト | 左上と右下 | 2 | 3  | ジャガー、スカウト(タイガー、ホーネット、マローダ)                | アイゼンハイス、オイル、スカウト(レイニッド、ヘンリッ、メスジエック)             |
| アンダザガン   | 10X10 | レジスタンス、ターカスト | 左上と右上 | 2 | 1  | ワイゼン、フォックス、ジャガー、ワズプ、スカウト(タイガー)            | アイゼンハイス、ヘンリッ、メスジエック、オイル、スカウト(レイニッド)             |
| クラ       | 13X15 | ゴアカフ、マイコンニア  | 左上と右上 | 4 | 1  | スピーディ、タクトラウ、ガーゴイル、ガーゴイル2、ゴアカフ(ヤン)         | スピーディ、タクトラウ、ガーゴイル、ゴアカフ                          |
| ドラファイト   | 9X9   | レジスタンス、ゴアカフ  | 右と左   | 2 | 0  | フォックス、ジャガー、タイガー、ワズプ、スカウト                  | スピーディ、タクトラウ、ガーゴイル、ガーゴイル2、ガーゴイル3、ゴアカフ(パワーステーション) |
| クラベビー    | 9X9   | レジスタンス、ゴアカフ  | 右と左   | 2 | 1  | ワイゼン、フォックス、ジャガー、タイガー、ワズプ、スカウト(パワーステーション)  | スピーディ、タクトラウ、ゴアカフ(ガーゴイル、ガーゴイル2)                  |
| クリオジェニクス | 14X14 | レジスタンス、ゴアカフ  | 左上と右上 | 4 | 2  | ジャガー、スカウト(ワズプ、ホーネット)                      | スピーディ、タクトラウ、ゴアカフ(ガーゴイル)                         |
| サウザンクワット | 16X9  | レジスタンス、ゴアカフ  | 右と左   | 2 | 1  | フォックス、タイガー、スカウト(ワズプ)                      | スピーディ、タクトラウ、ゴアカフ(ガーゴイル)                         |
| ブリックワーク  | 11X11 | レジスタンス、ゴアカフ  | 左上と右下 | 2 | 1  | ワイゼン、タイガー、スカウト、ホーネット(ドラゴンファイ)             | スピーディ、タクトラウ、ガーゴイル、ゴアカフ(イグニッション)                 |
| シュートアウト  | 12X8  | レジスタンス、ゴアカフ  | 右下と左上 | 2 | 4  | ワイゼン、ジャガー、スカウト(フォックス、タイガー、ホーネット、ワズプ)      | スピーディ、タクトラウ、ガーゴイル、ゴアカフ(スピーディ、タクトラウ、ヘンリッ)        |
| ジョズ      | 15X15 | ゴアカフ、ターカスト   | 上と下   | 2 | 2  | タクトラウ、ガーゴイル、ガーゴイル2、ガーゴイル3、ゴアカフ(パワーステーション) | アイゼンハイス、メスジエック、オイル、スカウト(ワズプ、パワーステーション)          |
| スウィーシネス  | 10X10 | レジスタンス、ターカスト | 左上と右下 | 2 | 1  | フォックス、タイガー、スカウト(ホーネット)                    | アイゼンハイス、レイニッド、オイル、スカウト(ヘンリッ)                    |

注: 初期配置は、使用可能勢力の初期配置に記した。Pはパワーステーションの機、UPはテクノロジー/ブレード施設の機。Side1、Side2は、使用可能勢力の順番に記している。使用可能ユニットの枠内には、テクノロジー/ブレードにより生産できるユニットである。

# 多種多様なHUD情報を モード別に解説

Urban AssaultのHUDに映し出される情報量は膨大である。ここでは、戦略とシューティングのそれぞれの基本となる画面の見方を説明する。次の操作解説と合わせてしっかりと覚えていこう。

## 戦略モード

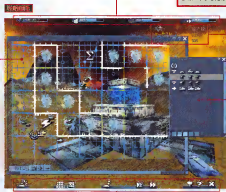
生産拠点であるホスト ステーションから、マップと部隊マネージャを使って、ユニットへ移動や攻撃の指示を与えていくことを、ここでは便宜上「戦略モード」と呼ぶ。戦略モードでは、マップ、部隊マネージャ、エネルギーを中心に情報の読み方を理解してほしい。

### マップ

このマップを使って複数のユニットを移動させていく。マップには、地形とユニット(施設を含む)が表示される。ただし、確認できるのは自軍のユニットの位置だけで、セクターが水色の円で強調されている部分は、高低差があることを意味している。

マップウインドウのサイズや、マップの拡大率は自在に変更可能。マップを拡大すると、ユニットがアイコンで表示され、一目で確認できる。全体の状況を把握したいときは縮小すればよい。フルディスプレイで遊ぶときはアイコンは二つ。画面マウスの「ワークステーション」と、エマウスの「テクノロジ アップグレード」に、以下の色で識別できる。

- ・レジスタンス=青
- ・ゴアファウ=赤
- ・ターカスト=黄
- ・マイコンニア=白



### ゲーム スクリーン パネル

画面下部に広がるアイコンは主要機能へのショートカットだ。ユニットの生産、マップの表示、部隊マネージャの表示などに、マウス操作で簡単にアクセスできる。

## エネルギー マネージャ

エネルギー表示は4時間あるので、左から順に説明しよう。

### エネルギー値

右の数字が100%に到達できるエネルギー量だ。右の数字は、施設効率を示す。施設効率を、パワー ステーションを中心としたセクターを、より多く占領することによって上昇する。

### ホスト ステーション ライフ エネルギー

ホスト ステーションの耐久度を示す。0になるとホスト ステーションは壊れてしまうということである。

### マシン/施設 作動エネルギー

それぞれのユニットは、生産に必要なコスト(エネルギー)が定められている。このエネルギーの値が満タンの状態で生産が可能である。

### テレポーター エネルギー

ホスト ステーションは、テレポーターによって移動できる。遠くへテレポーターするためには、より多くのエネルギーが必要となる。

## ユニットMAXとスコア

マップによって定められたユニットMAXとスコア。各勢力の現在の得点が表示される。得点はユニットや施設の破壊によって減っていく。自分の敵ユニットを操作し、敵ユニットを破壊した方が高得点となる。

## 部隊マネージャ

生産したユニットは、すべて部隊として管理されている。この部隊マネージャでは、各ユニットのグループ化と、その部隊の攻撃レベルの指定ができる。用意されている攻撃レベルは次の五つ。ウインドウ下部のボックスで確認と操作を行う。ちなみに、ここに表示されている数字は、選択中の部隊のユニット数である。

1. ホスト ステーションへ搬送
2. ターゲットに部隊
3. 高度上の層を破壊
4. 選択したセクターをすべて占領
5. 全滅

## シューティングモード

ユニットを直接操作し、シューティングゲームとして敵を破壊していくモードである。ここでは、レーダーや、自ら操るユニットの情報が大切になる。上級者になれば、さらにこの画面へマップと部隊マネージャを表示させ、戦いつつ指示を出すことも可能である。

### 照準

敵が射撃範囲内に入ると赤に変わる。敵ユニット上部のグラフが弾の威力だ。

### マシン情報表示

- ・DMG=ダメージ: 武器の破壊力を示す
- ・RLD=リロード: メーカー: 発射準備が完了するとOKと表示される
- ・EDY=エネルギー: 1. ユニットの残りエネルギーを示すもので、耐久力といってもよい。敵セクター内で活動すると減少し、自軍のセクター内では回復する。もちろん、敵軍の使用と敵の攻撃によって減少していく
- ・AMR=装甲: 装甲はユニットの構造とに直結する。固定するものではなく、ユニット固有の値である



### コンパス

自分がいるユニットを中心に、方向や敵味方などの情報を示す。敵と味方は色により判別できる。

- ・方向: 三角形の矢印で、四つあるうちの最も大きな矢印の向きを示す
- ・青の矢印: ホスト ステーションの方向
- ・赤の矢印: 標準を合わせたターゲットの方向
- ・黄色の矢印: 目標物の方向
- ・青矢印の向き: 現在の方向、どの勢力のセクターであるかを示す

## URBAN ASSAULT

お勧めキーコンフィグと  
機体別操作方法の解説

Urban Assaultで直接操作する機体は、大別すると6種類ある。この操作に加え、戦略で使用するショートカットキーを含めると、かなりのキーを活用することになる。ここでは、お勧めのキーコンフィグとシューティングが必要となる操作方法を中心に解説する。

好みに合わせた2タイプの  
キーコンフィグを紹介

「ユニットへの指示」や「自ら操るユニットの変更」といったUrban Assaultの戦略に関連する操作は、すべてマウスで可能である。しかしながら、このゲームでは、操作スピードも非常に重要なので、ショートカットキーも徐々に覚えておきたい。

3Dシューティングとしての操作も両手をフルに使う。例えば、航空機は機首の上げ下げや、左右の旋回に加え、加速減速のためのスロットルが必要となる。3Dシューティングの操作を軸に考えると、2タイプのカスタマイズが可能だ。両手でキーボードを使って操作する方法と、マウスを併用する方法

である。正確性ではキーボードが優れるが、マウスによる手軽な操作感覚も悪くない。最小限のカスタマイズを以下に紹介するので、両方試して好みのタイプを使おう。

## 2タイプのお勧めキーコンフィグ

| アクション        | キータイプ     | マウスタイプ  |
|--------------|-----------|---------|
| 前進/後退        | Num4/Num6 | 左/右方向キー |
| 左向き/右向き      | Num2/Num8 | D/E     |
| 航空機前下方/上げ    | Num8/Num0 | 下/上方向キー |
| 航空機減速/加速     | Z/A       | D/E     |
| 航空機直立/セ      | Num4/Num6 | 左/右方向キー |
| プレイヤー/自機を水平  | Num0      | W       |
| HUD オフ/オン    | F         | H       |
| 機体マージン/オン/オフ | D         | T       |
| マウス/オブ       | S         | G       |

注: キータイプは、キーボードのみでの操作方法。マウスによる操作は、シューティングゲームでは切り替え時に画面を右クリックするとオンになる

メインとなる  
3種類のユニット操縦方法

Urban Assaultに登場するユニットは、操作方法の違いで分別すると、戦車、航空機、ヘリコプター、砲台(ホストステーション)、偵察衛星、特殊兵器の6種類になる。それぞれ操作方法は異なるが、ここではメインである戦車、航空機、ヘリコプターの三つに絞って解説していく。

## 戦車

戦車は加速/減速という仕組みで移動する。前進キーを押したままだと、徐々に速度が上がって、キーを離しても走り続ける。戦車においては、この速度調整が最も難しい。前進中に後退キーを押すより、ブレーキを活用した方が思いどおりに操作できるだろう。

戦車の操縦は上下に補正することができるが、ロックオン式の兵器でない

と上空のヘリコプターや艦

艇を撃ち落とすのは至難の

技だ。地形による影響を直感

を受けることもあり、テクニック

が必要な機体である。

戦車の操縦方法は、キーボードのみでの操作方法。マウスによる操作は、シューティングゲームでは切り替え時に画面を右クリックするとオンになる

戦車の操縦方法は、キーボードのみでの操作方法。マウスによる操作は、シューティングゲームでは切り替え時に画面を右クリックするとオンになる

戦車の操縦方法は、キーボードのみでの操作方法。マウスによる操作は、シューティングゲームでは切り替え時に画面を右クリックするとオンになる

戦車の操縦方法は、キーボードのみでの操作方法。マウスによる操作は、シューティングゲームでは切り替え時に画面を右クリックするとオンになる

戦車の操縦方法は、キーボードのみでの操作方法。マウスによる操作は、シューティングゲームでは切り替え時に画面を右クリックするとオンになる

戦車の操縦方法は、キーボードのみでの操作方法。マウスによる操作は、シューティングゲームでは切り替え時に画面を右クリックするとオンになる

戦車の操縦方法は、キーボードのみでの操作方法。マウスによる操作は、シューティングゲームでは切り替え時に画面を右クリックするとオンになる

戦車の操縦方法は、キーボードのみでの操作方法。マウスによる操作は、シューティングゲームでは切り替え時に画面を右クリックするとオンになる

戦車の操縦方法は、キーボードのみでの操作方法。マウスによる操作は、シューティングゲームでは切り替え時に画面を右クリックするとオンになる

戦車の操縦方法は、キーボードのみでの操作方法。マウスによる操作は、シューティングゲームでは切り替え時に画面を右クリックするとオンになる

戦車の操縦方法は、キーボードのみでの操作方法。マウスによる操作は、シューティングゲームでは切り替え時に画面を右クリックするとオンになる

戦車の操縦方法は、キーボードのみでの操作方法。マウスによる操作は、シューティングゲームでは切り替え時に画面を右クリックするとオンになる

戦車の操縦方法は、キーボードのみでの操作方法。マウスによる操作は、シューティングゲームでは切り替え時に画面を右クリックするとオンになる

戦車の操縦方法は、キーボードのみでの操作方法。マウスによる操作は、シューティングゲームでは切り替え時に画面を右クリックするとオンになる

戦車の操縦方法は、キーボードのみでの操作方法。マウスによる操作は、シューティングゲームでは切り替え時に画面を右クリックするとオンになる

戦車の操縦方法は、キーボードのみでの操作方法。マウスによる操作は、シューティングゲームでは切り替え時に画面を右クリックするとオンになる

戦車の操縦方法は、キーボードのみでの操作方法。マウスによる操作は、シューティングゲームでは切り替え時に画面を右クリックするとオンになる

戦車の操縦方法は、キーボードのみでの操作方法。マウスによる操作は、シューティングゲームでは切り替え時に画面を右クリックするとオンになる

戦車の操縦方法は、キーボードのみでの操作方法。マウスによる操作は、シューティングゲームでは切り替え時に画面を右クリックするとオンになる

戦車の操縦方法は、キーボードのみでの操作方法。マウスによる操作は、シューティングゲームでは切り替え時に画面を右クリックするとオンになる

戦車の操縦方法は、キーボードのみでの操作方法。マウスによる操作は、シューティングゲームでは切り替え時に画面を右クリックするとオンになる

戦車の操縦方法は、キーボードのみでの操作方法。マウスによる操作は、シューティングゲームでは切り替え時に画面を右クリックするとオンになる

戦車の操縦方法は、キーボードのみでの操作方法。マウスによる操作は、シューティングゲームでは切り替え時に画面を右クリックするとオンになる

戦車の操縦方法は、キーボードのみでの操作方法。マウスによる操作は、シューティングゲームでは切り替え時に画面を右クリックするとオンになる

戦車の操縦方法は、キーボードのみでの操作方法。マウスによる操作は、シューティングゲームでは切り替え時に画面を右クリックするとオンになる

戦車の操縦方法は、キーボードのみでの操作方法。マウスによる操作は、シューティングゲームでは切り替え時に画面を右クリックするとオンになる

戦車の操縦方法は、キーボードのみでの操作方法。マウスによる操作は、シューティングゲームでは切り替え時に画面を右クリックするとオンになる

戦車の操縦方法は、キーボードのみでの操作方法。マウスによる操作は、シューティングゲームでは切り替え時に画面を右クリックするとオンになる

戦車の操縦方法は、キーボードのみでの操作方法。マウスによる操作は、シューティングゲームでは切り替え時に画面を右クリックするとオンになる

戦車の操縦方法は、キーボードのみでの操作方法。マウスによる操作は、シューティングゲームでは切り替え時に画面を右クリックするとオンになる

## 航空機

航空機は戦闘機と爆撃機の2種類があり、キーは同じでも操作感覚は大きく異なる。戦闘機は、機動性を生かして一撃必殺を繰り返すのが最も効果的だ。逆に、障害物を避けきれず衝突してしまうことがあるので、高度には注意しよう。

爆撃機は、真下に爆弾を投下し、車両を攻撃するための機体で、機動性はさほど高くない。使いこなすには、爆撃投下のタイミングを把握することが重要である。爆撃機に限らず、Tabキーを押すと、発射された兵器の視点となるので、この機能を活用して慣れていこう。

## 航空機操作方法

| アクション       | キータイプ     | マウスタイプ |
|-------------|-----------|--------|
| 機首上げ/下げ     | Num2/Num8 | マウス上/下 |
| 左/右旋回       | Num4/Num6 | マウス左/右 |
| 加速/減速       | A/Z       | E/D    |
| 自機の機体を水平にする | Num0      | W      |
| 主力兵器発射      | Space     | Space  |
| マシンガン発射     | X         | X      |

## ヘリコプター

ヘリコプターは、空を飛ぶために地形の影響を受けにくいこと、航空機のようなクセがないことから、Urban Assaultでは最も扱いやすい機体といえる。攻撃の際には旋回性を生かし、都市に障害を合わせながら射撃して運射しよう。攻撃を受けた場合は、上昇/下降で避けるのがポイントだ。前進の操作は、機首下げのキーと上昇のキーを同時に押す必要があり、この点だけは慣れが必要だろう。

## ヘリコプター操作方法

| アクション       | キータイプ     | マウスタイプ |
|-------------|-----------|--------|
| 機首上げ/下げ     | Num2/Num8 | マウス上/下 |
| 左/右旋回       | Num4/Num6 | マウス左/右 |
| 上昇/下降       | A/Z       | E/D    |
| 自機の機体を水平にする | Num0      | W      |
| 主力兵器発射      | Space     | Space  |
| マシンガン発射     | X         | X      |



その他のユニットの操作方法は、右ページを参照してください。爆撃機は、機首は固定されたものなので、爆撃を合わせることに専念すればよい。偵察衛星はSpaceキーで前進することを知っておけばOKだ。

The background of the cover is a dramatic, fiery orange and yellow sky filled with thick, dark smoke. In the foreground, a large, dark, metallic structure resembling a giant letter 'A' or a stylized building frame dominates the center. The title 'URBAN ASSAULT' is written in large, glowing green, blocky letters across the middle of this structure. To the left, a radio tower with two circular antennas stands against the smoke. To the right, a city skyline is visible, with several buildings. One building is on fire, with bright orange flames and black smoke rising from it. A fighter jet is flying in the sky above the city, leaving a trail of smoke. The overall scene depicts a chaotic urban warfare environment.

# URBAN ASSAULT

Microsoft®

© 2003 Microsoft Corporation. All rights reserved.





# URBAN ASSAULT





# Microsoft®

© 1983 Microsoft Corporation. All rights reserved.

Presented by Microsoft

# 戦略シミュレーションと3Dシューティングの二つが融合したUrban Assault。勝つためにはどのように戦えばよいのか、難しいところだ。まず、戦略シミュレーションとしての戦い方のポイントを解説しよう。

戦略シミュレーションと3Dシューティングの二つが融合したUrban Assault。勝つためにはどのように戦えばよいのか、難しいところだ。まず、戦略シミュレーションとしての戦い方のポイントを解説しよう。

## エネルギー獲得が戦略の基礎 1%でも多く吸収しろ

まず初めに、勝利条件とエネルギー(資源)を得る仕組みを確認しておこう。マルチプレイにおける勝利とは、生産と司令の拠点である敵のホストステーションを破壊することである。一局面の戦闘に勝ったとしても、それが敵のホストステーションを落とすことにつながらなければ、意味がない。常に戦略を意識して戦っていく必要があるのだ。

この戦略の基礎となるのは資源の獲得である。エネルギーを得るには、パワーステーションを占拠し、そこへホストステーションをテレポートさせ、周囲のセクタをより多く占拠することが必要だ。敵ユニットの破壊は、そのセクタが占拠可能となることを意味する。確実に自軍のセクタを増やし、エネルギーを吸収しよう。エネルギー吸収率の差は戦力の差となるだろう。

エネルギー吸収率がMAXの100%になっても安

心はできない。マップによっては、パワーステーションが複数存在したり、パワーステーション自体を生産できるからである。初めから複数存在する場合は、マップの詳細を頭にとたき込み、早期に占拠するのが勝つためのポイントである。



インターネット対戦用のマップ「サラー」の俯瞰図。マップ中央にあるパワーステーション(緑色のマーク)へテレポートし、自軍のセクタを増やしている様子が見える。

## 優位に戦うには テクノロジー アップグレードを占拠しろ

Urban Assaultのユニットは6種のクラスに分けられ、それぞれのクラスは、向き不向きな相手が決まっている(詳しくは、ボスター裏の「優劣関係とクラス別ユニット一覧」を参照)。そのため、ユニット同士の相性を考え、優位に戦えるユニットで対抗することが戦術の基本となる。まず、最部隊を構成するユニットのクラスを知ることが先決だ。偵察は必ず行い、敵の偵察機は直ちに破壊しよう。

クラスによって優劣関係があることを考えると、テクノロジー アップグレードを占拠することは、戦略上最も重要である。これを占拠すると、新たに生産可能なユニットが増えるからだ。ゲーム中に生産

できるユニットはマップごとに制限があるため、新たなユニットを生産できるかどうか戦局を大きく左右する。例えば、サーラックビッドというマップでは、初めから生産できるのは戦車だけである。しかし、このマップに一つしかないテクノロジー アップグレードを占拠すると、ヘリコプターが生産できる。この戦力差は非常に大きい。また、テクノロジー アップグレードは、セクタと同様に敵から奪い返すこともできることも覚えておこう。

戦略シミュレーションという側面か

## 100% セクタ占拠のコツ

敵がいないセクタは、容易に占拠することができる。その際、1ユニットだけの部隊を多数編成し、それぞれを各セクタに向かわせると効率がいい。さらに推し進め、セクタ占拠専用の部隊を用意してみよう。生産可能なユニットの中から、最も機動性のあるユニットを作り、単独で使うのだ。敵が小競り合いに気を取られているようであれば、そのときにセクタを占拠しやすくなる。

操作上のコツは、攻撃レベル4への要迎と、Shiftキーを使った通過地点の設定にある。攻撃レベル4は、「道路上のセクタをすべて占拠」する設定である。占拠したいセクタをShiftキーを押しながら選んでいこう。たった1度の指示で、複数のセクタを順次占拠させることができる。



ゲーム画面。3機のヘリコプターを占拠したセクタに割り当てられている。飛行ユニットを生産できる場合は、これをセクタと地形の影響を受けずに占拠できるという点に注意しよう。



インターネット対戦用マップの中で、テクノロジー アップグレードの最も多い「サラー」マップ。中央に見えるこのテクノロジー アップグレードの占拠が争点となる。

らえることは、セクタの占拠と、テクノロジー アップグレードを巡る戦術を制することが、勝敗を分けるということである。

The background of the cover art depicts a dramatic scene of a city under attack. In the foreground, several tall, detailed skyscrapers of a city are visible, some with smoke rising from them. In the middle ground, a large, dark, angular alien mothership hovers over the city. It has a central tower with three satellite-like dishes at the top. Bright orange and yellow flames and smoke are erupting from the city below, and a fighter jet is seen flying near one of the explosions. The sky is filled with dark, swirling clouds, and a bright, intense orange and yellow light source, possibly a setting or rising sun or a massive explosion, dominates the upper half of the image, creating a hazy, apocalyptic atmosphere. The title 'URBAN ASSAULT' is superimposed over the center of the image, in a bold, green, blocky font with a black outline and a slight 3D effect.

# URBAN ASSAULT

**Microsoft**

©1998 Microsoft Corporation. All rights reserved.  
Presented by Microsoft

# URBAN ASSAULT

勢力別  
ユニット一覧

図表1に示されている内容は4種類で、図表はそれぞれ別である。パワー・ステーションはエネルギー供給施設、プラント・ステーションは輸送用の施設、レーダー・ステーションは広範囲を監視できる施設である。

勢力としての特徴は、まずユニットが豊富な点が挙げられる。陣営も含めると18種もあり、すべてのクラスを網羅している。コストや性能の点からも、最もバランスは、低コストの「ワズプ」や、決闘、耐久力



「雲の下の大地」は、1911年に完成した作品で、印象派の巨匠であるポール・ゴーッガンの代表作の一つである。この作品は、南米の風景を題材として描かれたもので、画面全体に広がる大規模な雲の群と、その下に広がる荒涼とした大地の対比が印象的である。色彩は暖色系の土色と、冷色系の青灰色の雲とが対比し、光の当たり具合によって様々な色合いが生まれている。この作品は、印象派の美学を代表するものであり、自然の雄偉さと人間の小ささを表現している。



在し  
対す  
目的  
外の  
  
おり、  
道  
破壊  
に  
下

「このプロジェクトは、地域の発展と安全を確保するための重要な取り組みです。私たちは、最新の技術と豊富な経験を活かし、高品質の建設を実現しています。また、環境への配慮と地域社会との連携も重視しています。」

「このプロジェクトは、地域の発展と安全を確保するための重要な取り組みです。私たちは、最新の技術と豊富な経験を活かし、高品質の建設を実現しています。また、環境への配慮と地域社会との連携も重視しています。」

ターボストロムに、このトロー742-703-4-5

| アーティスト  | 作品名     | 収録時間 | 規格  | 発売元 | 発売日 | 備考 |
|---------|---------|------|-----|-----|-----|----|
| スライムキーン | ベスト・スター | —    | インビ | なし  | —   | —  |
| スライムキーン | スライムキーン | 180  | インビ | 800 | —   | —  |
| スライムキーン | スライムキーン | 220  | インビ | 800 | —   | —  |
| スライムキーン | スライムキーン | 1000 | インビ | 800 | —   | —  |
| スライムキーン | スライムキーン | 360  | インビ | 800 | —   | —  |
| スライムキーン | スライムキーン | 600  | インビ | 800 | —   | —  |
| スライムキーン | スライムキーン | 200  | インビ | 800 | —   | —  |
| スライムキーン | スライムキーン | 800  | インビ | 800 | —   | —  |
| スライムキーン | スライムキーン | 110  | インビ | 800 | —   | —  |
| スライムキーン | スライムキーン | 1030 | インビ | 800 | —   | —  |
| スライムキーン | スライムキーン | 1420 | インビ | 800 | —   | —  |
| スライムキーン | スライムキーン | 1700 | インビ | 800 | —   | —  |
| スライムキーン | スライムキーン | 960  | インビ | 800 | —   | —  |

Urban Assaultに登場するユニークな、戦闘術や戦術をいそぐクラスが定められている。この中には、戦闘術が得意なそれぞれ優秀な種族が盛り込まれている。種族換は、戦術に強い戦闘術に引き合いといふほどにはなかなかながら異なるのである。

この優秀な戦術は、実用性にしつと、操作感覚としてすぐに実感できることだろう。例えば、操縦側は高度を上げるほどより一方向に攻撃を集中させる。操縦側が方向をよこし、前後を合せるとが困難なのだ。

その、ゲーム一戦中の破壊力と攻撃力により、一撃にそれよりダメージ、基本的には破壊力と攻撃力によって算出される。その中に優劣関係に準じて修正が施されるのだ。例えば、遠距離を動かさず、近距離にそれより破壊力以上の効果を得ようとするのだ。

ホスト ステーション



|         | 勢力    |          |          |  |
|---------|-------|----------|----------|--|
| レオスタンス  | ゴッパフ  | ターカスト    | マイコン     |  |
| ディ      | ギボルト  | アイゼンハース  | AD1 アウダ  |  |
| シガー     | テクトラク | レオニド     | ガンボ キュー  |  |
| タイガー    | ノーブルス | ジャックペリン  | バスター     |  |
| ロボ-ザ    | ゴ-ザリス | サージュ     |          |  |
| ファルコン   | イン    | ヘヴズエル    | エア スティック |  |
| ウォーバンマー | ディンイフ | フントム     | スティック    |  |
| ファイアファイ |       |          |          |  |
| スワフ     | ゴ-ザリス | ブレインスタイン | SP4 エクス  |  |
| ノーブル    | ゴ-ザリス |          | アークザム    |  |
| ディンクウザイ |       |          |          |  |
| ロ-ゼル    | スピ-ディ | -        | -        |  |
| マックス    |       |          |          |  |

Urban Assaultのマルチプレイでは、レジスタンス、ゴアカフ、ターカスト、マイコンアの四つの勢力で対戦することになる。これらのユニットの詳細データと能力値をすべてリストアップした。対戦の際に手元にお

## 勢力別 ユニット一覧



### レジスタンス



「ソソク」の破壊、食物連鎖の崩壊、そして資源を巡る争いの激化。「人類最大の過ち」と呼ばれるこれら一連の環境破壊が連年を地球で、Urban Assaultの舞台である。この人類最大の過ちの後、唯一生き残った民衆は、自由主義集団として立ちあがり、

勢力としての特徴は、各ユニットが豊富な点が挙げられる。施設も含めると18種もあり、すべてのワップを網羅している。コストや性能の点からも、最もバランスの良い勢力といえる。最もコストコプターの中でも、低コストの「ワズプ」や、装甲、耐久力に優れた「ドラゴンフライ」が強い。



ドラゴンフライは、レジスタンスの主力ユニット。高コストだが、高火力、高機動性、高耐久性を誇る。特に、高機動性が高コストのコプターの中でも、低コストの「ワズプ」や、装甲、耐久力に優れた「ドラゴンフライ」が強い。



### ゴアカフ



全体主義、軍国主義を掲げる集団が、アジアから、人類最大の過ちの後、ユーラシア大陸に登場した。ユニット、施設の数計は16種と、レジスタンスに次いで豊富である。特徴としては、全体的に連射能力が高いユニットが多い。対空戦車「オーガン」や戦闘機「イーグル」の性能が、ユニットの中でも最も高く、コストパフォーマンスが高い点で使われる。



オーガンは、ゴアカフの主力ユニット。高コストだが、高火力、高機動性、高耐久性を誇る。特に、高機動性が高コストのコプターの中でも、低コストの「ワズプ」や、装甲、耐久力に優れた「ドラゴンフライ」が強い。



### ターカスト



人類最大の過ち以前から存在していた狂信的カルト集団。敵対するすべての勢力を一掃することがターカストの目的。電子工学などに対しては否定的で、ユニットのデザインも筋骨で古めが入り込みが多い。

ただし、中身は高度な技術によって作られており、ほかの勢力にひけをとらない。装甲が厚い点が特徴。低コストのユニットであっても、そう簡単には破壊されない。逆にコストは高いが、戦車「レオニッド」やヘリコプター「プロンスタイン」、爆撃機「フレイム」は格を圧倒する量産型で戦局を左右する。



レオニッドは、ターカストの主力ユニット。高コストだが、高火力、高機動性、高耐久性を誇る。特に、高機動性が高コストのコプターの中でも、低コストの「ワズプ」や、装甲、耐久力に優れた「ドラゴンフライ」が強い。



### マイコンア



軍需メーカーと居住地のために、地球の殖民化をもうろうと海外生息。地球上の勢力よりも高度な技術を持つ。マイコンアのユニットは、すべて左右制の多角形になっており、見た目もその勢力とは大きく異なる。

機体は耐久力が高い点である。これは武器の使用可能回数が多いという点でもある。種類は少ないが、ヘリコプター「SP0 エクス プリム」という低コストで高性能なユニットが中心となってくる。



SP0 エクス プリムは、マイコンアの主力ユニット。高コストだが、高火力、高機動性、高耐久性を誇る。特に、高機動性が高コストのコプターの中でも、低コストの「ワズプ」や、装甲、耐久力に優れた「ドラゴンフライ」が強い。

レジスタンスのユニット一覧

| ユニット名      | ホスト    | ステーション |
|------------|--------|--------|
| ホストステーション  | ホスト    | ステーション |
| ワイザール      | 対空戦車   |        |
| フォックス      | 対空戦車   |        |
| ジャガー       | 戦車     |        |
| タイガー       | 戦車     |        |
| ライノ        | 特殊兵器   |        |
| ファイアブレイ    | ヘリコプター |        |
| ワズプ        | ヘリコプター |        |
| ホーネット      | ヘリコプター |        |
| ドラゴンフライ    | ヘリコプター |        |
| ワズプ        | 戦闘機    |        |
| ウォーバンナー    | 戦闘機    |        |
| マローダ       | 爆撃機    |        |
| スカウト       | 偵察機    |        |
| パワーステーション1 | 施設     |        |
| パワーステーション2 | 施設     |        |
| フラクステーション  | 施設     |        |
| リーダーステーション | 施設     |        |

ゴアカフのユニット一覧

| ユニット名       | ホスト    | ステーション |
|-------------|--------|--------|
| トランザル       | ホスト    | ステーション |
| トランザル(スクルト) | ホスト    | ステーション |
| スビーディ       | 対空戦車   |        |
| タクトラック      | 戦車     |        |
| ガーゴイル       | ヘリコプター |        |
| ガーゴイル2      | ヘリコプター |        |
| ガーゴイル3      | 爆撃機    |        |
| サン          | 爆撃機    |        |
| イン          | 戦闘機    |        |
| ティン         | 戦闘機    |        |
| キガント        | 特殊兵器   |        |
| ゴアスカウト      | 偵察機    |        |
| パワーステーション1  | 施設     |        |
| パワーステーション2  | 施設     |        |
| フラクステーション   | 施設     |        |
| リーダーステーション  | 施設     |        |

ターカストのユニット一覧

| ユニット名      | ホスト    | ステーション |
|------------|--------|--------|
| タイゼンバース    | ホスト    | ステーション |
| タイゼンバース    | 戦車     |        |
| レオニッド      | 戦車     |        |
| プロンスタイン    | ヘリコプター |        |
| ワープ        | 戦闘機    |        |
| ヘッセル       | 戦闘機    |        |
| フアットム      | 爆撃機    |        |
| ノースジェット    | 爆撃機    |        |
| ウェンペル      | 爆撃機    |        |
| オルムスカウト    | 偵察機    |        |
| パワーステーション1 | 施設     |        |
| パワーステーション2 | 施設     |        |
| フラクステーション  | 施設     |        |
| リーダーステーション | 施設     |        |

マイコンアのユニット一覧

| ユニット名       | ホスト    | ステーション |
|-------------|--------|--------|
| ステーション      | ホスト    | ステーション |
| グランドキューブ    | 戦車     |        |
| SP0 エクス プリム | ヘリコプター |        |
| アークス        | ヘリコプター |        |
| X01 クラウド    | 特殊兵器   |        |
| エアスウィック     | 戦闘機    |        |
| スタティック      | 戦闘機    |        |
| ボンバー        | 爆撃機    |        |
| リーダー        | 偵察機    |        |
| パワーステーション1  | 施設     |        |
| パワーステーション2  | 施設     |        |
| フラクステーション   | 施設     |        |
| リーダーステーション  | 施設     |        |



# URBAN ASSAULT™

ーションはエネルギー供給源、フュエルステーションは消費用の燃料、レーダ

| ノ    |      | イオン橋 | なし   | ★★    | ★★★★  | 不逞  | なし    | ★★  |
|------|------|------|------|-------|-------|-----|-------|-----|
| 180  | イオン橋 | あり   | ★    | ★★★★★ | ★     | ★★  | ★★★★★ | ★   |
| 260  | イオン橋 | なし   | ★★   | ★★★   | ★★    | ★★★ | ★★★   | ★★  |
| 1000 | イオン橋 | あり   | ★★★★ | ★★★   | ★★★★★ | ★★  | ★★★★  | ★★★ |
| 380  | イオン橋 | なし   | ★★   | ★★★★★ | ★★    | ★★★ | ★★★   | ★★  |
| 900  | イオン橋 | あり   | ★    | ★★★★★ | ★★★★  | ★   | ★★★★★ | ★   |
| 760  | イオン橋 | なし   | ★    | ★★★★★ | ★★★★★ | ★   | ★★    | ★   |
| 910  | イオン橋 | なし   | ★★★★ | ★★★★★ | ★★★★★ | ★   | ★★★★★ | ★   |
| 110  |      | なし   | —    | —     | ★     | ★   | ★★★★★ | ★   |
| 1030 |      | —    | —    | —     | —     | —   | —     | —   |
| 1430 |      | —    | —    | —     | —     | —   | —     | —   |
| 1700 |      | —    | —    | —     | —     | —   | —     | —   |
| 980  |      | —    | —    | —     | —     | —   | —     | —   |

| 勢力      |        |         |          |
|---------|--------|---------|----------|
| レジスタンス  | ゴアカフ   | ターカスト   | マイコニア    |
| アイシ     | シロガタ   | —       | X01 クラウド |
| シロガタ    | タイガー   | アイゼンハンス | グランド キープ |
| マロウ     | ガーゴイルズ | ノースジェッツ | ガンバー     |
| ファルコン   | ウーバーマ  | ジャコベリオン | —        |
| ファイアアイズ | スズ     | ワーゴ     | エア スティック |
| ホーネット   | ドゴゴゴゴゴ | ファントム   | スティッチ    |
| ドゴゴゴゴゴ  | ガーゴイルズ | ブロンスタイン | MPX アスルト |
| クローニクス  | スビーティ  | —       | アークダラス   |



# URBAN ASSAULT

ここでは、3Dシューティングの重要性について解説する。戦略シミュレーションの戦術だけでは、マルチプレイを制することは難しい。シューティングのテクニックも磨いておこう。

**自らユニットを操って敵を撃破せよ  
最終的な勝負はシューティングの腕で決まる**

エネルギー獲得とテクノロジー アップグレードの占拠が戦術上重要であること、そしてユニットクラスによる優劣関係が戦術の基礎となることは、理解してもらえただろう。リアルタイム戦略シミュレーションに親しんだ人であれば、データを基にゲーム展開する予想してしまうかもしれない。しかしながら、Urban Assault ではそのような判断は禁制品である。シューティングゲームの腕によっては、信じられないような展開もあるためからだ。実際に、筆者も敵プレイヤーが操るたった1機の戦艦機に、こちらのヘリコプターが8機以上やられてしまった経験がある。AIが操るユニットはとどろきにくい。障害物に引っ掛かってしまったり、巧みに動き回るプレイヤーの機体を撃ち落とせないことが多々あるのだ。

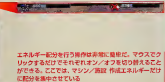
シューティングの腕に自信があれば、高性能な航空ユニットを1機生産し、自ら操って敵をせん滅させよう。逆にいうと、マップに1機で戦っている敵を見た、プレイヤーが操作していると疑うべきだ。ユニットクラスの相性が悪ければ、10機以下の部隊は全滅の恐れがある。そのような場合、こちらも直接ユニットを操り、自らの手で相手を仕留めよう。



**TIPS2 エネルギーの配分をコントロールせよ**

吸収されたエネルギーは、ホスト・ステーション内部でホスト・ステーション・ライフ・エネルギー（以下、ライフエネルギー）、マシン/回路 作成エネルギー（以下、作成エネルギー）、テレポート エネルギーの三つの用途に配分される。通常、これら3つの数値は均一になるように自動調整されるが、状況によってはその配分をコントロールし方がいまい、どれか一つに集中するか、不要と判断した用途へエネルギーが配分されることをストップするものである。

例えば、ホストステーションが攻撃されている場合は、作成エネルギーとテレポートエネルギーへの配分を止めれば、ライフエネルギーにすべてのエネルギーが回される。パワーステーションが一つしかないマップの場合は、テレポートエネルギーへの配分を常にカットしておき、ライフエネルギーと作成エネルギーにだけ配分されるようにすればいい。



## TPS2 部隊編成と攻撃レベルの設定

ユニコクラにある機動部隊があるため、艦隊の部隊というのは原則として存在しない。ただし、マップ上での設定（077のインターネット対戦用マップデータ参照）をじっくりと見ることによって、ある程度傾向はつかめるだろう。よく使えて最も効率的な組み合わせは、多くのマップに登場するヘリコプターと対空艦艇を組み合わせたものだ。ヘリコプターは艦艇に対して有利で、対空艦艇は戦闘機、艦艇、ヘリコプターと、航空機すべてに対して攻撃が有効である。比較的エネルギーのコストもかからないため、両者の数をそろえることも難しくはない。

ところで、部隊を編成する際は、複数のクラスを選ぜた方がいいと思うがちである。しかしながら、ユニットによる速度差があるため、混合部隊は非常に扱いにくい。同じクラスのユニットだけで部隊をそれぞれ編成し、それらを連携させた方がいいだろう。

もう一つ注意したいのは、攻撃レベルの設定だ。標準は3=「道路上の敵を破壊」に設定されているが、意外とコントロールしにくいことに気付くだろう。敵が近くにいると反応し、逃走する敵をも追跡し続け、戦力が分散してしまうことがあるのだ。通常は4=「道路上のセクタをすべて占領」にしており、攻撃の際は2=「ターゲットに前進し、攻撃する」と、思いどおりに動かすことができる。

# SIN プレイアブルデモを徹底攻略

Ritual Entertainment社から(日本ではP&Aから)10月末に発売予定の、期待の新作3Dシューティング「SIN」。今回は、7月下旬にリリースされたデモ版を徹底攻略する。キーコンフィグの詳細設定から、登場するすべてのアイテムの効用まで完全公開。さらに、SINに対応した次世代のボイスチャットツール「BC」に関する情報もお届けする。製品版発売を前に、大いなるテクニックの向上を図ってほしい。

## QUAKE II エンジンの ファイナルウェポン、SIN到来

「SIN」は、近未来の架空都市「フリーポートシティ」が舞台となる。プレイヤーは企業自警団SEC-FORCEのJohn Bladeとなって、悪の組織と戦うというのが大まかなストーリーだ。SINは、QUAKE II エンジンを使ったゲームだが、優れたAIやアクションベースアウトカムという新システムが売りで、アメ

リカでも発売前からかなり盛り上がりっている。

今回攻略するプレイアブルデモでは、シングルプレイが1マップ分、マルチプレイは2マップ分が収録されている。シングルプレイでは、3Dシューティングにはあまり見られない独特のテンポとストーリー展開が、マルチプレイでは、後述するSniperモードや、WEAPON DROPなどの新しい内容が随所に盛り込まれており、どちらのモードも3Dシューティング好きにはたまらない仕上がりになっている。

## STORY

今から10年前、2087年のことである。フリーポートシティでは、市民に最小限の安全すら保証できない状況にあった。だれもが何らかの助けを求めているが、課題が山積みな議会にそれらを解決する力はなかった。そこで市議会は、企業に自由目的の軍隊(SEC-FORCE)のサポートを許可する議案を提出し、可決された。

SEC-FORCEの働きによって、一度は平穏に統治されたかに見えたフリーポートシティだが、ここにもた

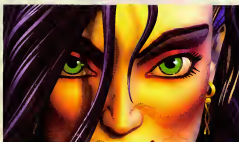
新しい悪がはびこり始めた。Fyforsanide、通称U4と呼ばれるドラッグだ。使用者に遺伝的な突然変異を引き起こすというこのドラッグの影には、妖艶にして驚くべき美しさを持つ遺伝子工学者、エレクシス・シンクレアの邪悪な意志が存在していた。

プレイヤーが戦うのは、最強のSEC-FORCE「HARDCORPS」を指揮するJohn Blade。酷く、そして邪悪なミュータントを相手に、ドラッグを根絶し、影にはびこる悪の使い手を葬り去ることができるだろうか。



### Information

|           |                                             |
|-----------|---------------------------------------------|
| 開発元       | Ritual Entertainment社                       |
| 販売元       | 株式会社P&A                                     |
| 製造販売      | 株式会社P&A<br>042-625-6801                     |
| 価格        | 6,800円                                      |
| OS        | Windows 95/98/<br>NT4.0 Service Pack3       |
| CPU       | Pentium 133MHz以上<br>(Pentium 166MHz以上推奨)    |
| メモリー      | 32MB以上                                      |
| ビデオ       | DirectX対応のビデオカード<br>(DirectX5.0対応のビデオカード推奨) |
| HDD容量     | 100MB以上                                     |
| CDROMドライブ | 4倍速以上                                       |
| サウンド      | Sound Blasterシリーズ<br>64bit 100%互換カード        |
| 対応機種      | X                                           |
| 対応API     | OpenGL                                      |
| 発売時期      | 10月末予定                                      |



遺伝子工学者、エレクシス・シンクレア。悪女の真の目的は、いったい何なのか……?

主人公John Blade。  
強力な武器を使いこなし、フリーポートシティに平和を取り戻すのだ

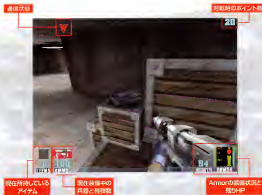


SIN

SINのプレイには  
このキー設定が最適だ

## 的確に情報を把握せよ 画面構成の説明

SINのゲーム画面構成についても説明しておこう。画面構成は右図のようになっている。中でも、常に注意を払いたいのが左下の武器関連情報だ。注意すべきなのは、武器によってはリロードがある点だ。弾倉をたくさん持っていないと、一時的に弾切れを起こした際に勝手にリロードされ、攻撃できないすきが生じてしまうこともある。装填中の残弾数は装填中の武器の下に表示される。ここに数値が入っていない兵器はリロードの心配はいらない。また、デモ版ではできないようになっているが、OPTION内の項目に画面のレイアウト変更があるので、製品版ではレイアウト変更も可能のようだ。



## 3Dシューティングの基本 EDSF形式にコントロールキーを変更せよ

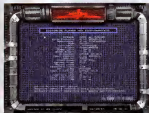
SINで可能なアクションについて説明しておこう。キャラクターの移動は「QUAKE」と同じく、前後左右どの方向にも行うことができ、振り向きなどの視点の移動はマウスで行える。このほか、「QUAKE II」などでもおなじみのしゃがみ動作もできる。

次にUSE。これは、コンピューターを扱うときや、扉を開くときなどに使う。また、シングルプレイでは殺した敵のアイテムを奪うときにも使え、多数にわたって活用するので、押しやすい位置のキーに設定したい。

Inventory Useは、所持しているアイテムを使うためのキーで、Next Inv ItemとPrev Inv Itemは所持しているアイテムを選択するためのキーだ。デモ版で所持できるアイテムは一つしかないのでも、無理に設定する必要はない。

それでは、すぐにSINを立ち上げ、自分にあったキー設定をカスタマイズしてみよう。やり方はまず、ログオン名を決めた後で、選択画面になったらCONTROLSを

選択。その中にあるPLAYER CONTROLSを選択すれば、キーコンフィグ画面が出るので、そこでキー設定の変更ができる。お勧めは表1に示した、おなじみのEDSF方式の設定だ。ここで、3Dシューティングが初めての人のためにEDSF方式を簡単に説明しておく。EキーとDキーに左手の中指、Sキーに薬指を、Fキーに人差し指を添えて、前後左右の移動をこなす。さらに、左手の親指はSPACEキーに添え、いつでもしゃがめるようにする。右手はマウスを担当する。つまり、移動を左手で行い、視点を右手で操作するような形だ。このEDSF方式の設定は、3Dシューティングの操作の基本となるので、これを機会に覚えておこう。



この画面では  
どのキーを  
コンフィグを  
設定できる

表1 お勧めの設定一覧表

| 行動            | 表示            | 設定154→ |
|---------------|---------------|--------|
| 前進            | WALK FORWARD  | E      |
| 後退            | BACK PEDAL    | D      |
| 左移動           | STEP LEFT     | S      |
| 右移動           | STEP RIGHT    | F      |
| しゃがむ          | CROUCH        | SPACE  |
| アクションキー       | USE           | G      |
| 所持しているアイテムを使う | Inventory Use | U      |
| 右側の武器を選択する    | Next Inv Item | W      |
| 左側の武器を選択する    | Prev Inv Item | Q      |
| 攻撃            | ATTACK        | MOUSE1 |
| ジャンプ          | UP/JUMP       | MOUSE2 |
| 次の武器を選択       | NEXT WEAPON   | MOUSE3 |

表2 CDMPH.Q.CFGに書きこぶBIND

|                              |
|------------------------------|
| bind w "use Sniper Rifle"    |
| bind s "use Assault Rifle"   |
| bind r "use Rocket Launcher" |



強力な兵器を手に入れた。すでにこの武器に切り替えたい。武器チェンジのキーに、すぐ押せるように設定キーの連打を設定したいところだ

## CONFIGファイルで 自分だけのカスタマイズを

各武器を直接選択するなど、CONTROLSで設定できないような項目はCONFIG.CFGファイルを書き換えることで行う。まず、CONFIG.CFGの場所だが、SINDEMOフォルダの中のBASE\PLAYER\BLADEの下にある(BLADEフォルダはログイン名によって変化する)。このファイルをメモ帳などで開いてほしい。

まず、直接選択できる武器の設定をしたいなら、「BIND ● "use 武器名"」となっている記述を探し、●の部分に任意のキーを入力する。例えば、Sniper RifleをVキーにした場合は、「bind 0 "use Sniper Rifle"」の0を、Vに変更しておきたい。なお、0

も同時に有効にしておきたい場合は、「bind 0 "use Sniper Rifle"」をコピーして貼り付け、その後で記述を変更すればいい。これ以外にもいろいろ書き換えることで、さまざまな設定が可能だ。しかし、記述の意味を理解した上でないで設定の変更はできない。初心者には武器選択のキー変更でやめておこう。

お勧めの武器配置設定は、表2の3項目だ。対戦全般の主力であるRocket LauncherはRキーへ配置し、Rocket Launcherで狙いたい近距離の敵に対して使用する Assault RifleはAキーに配置する。そのほか、後述するSniper Rifleでの、Sniperモードへの切り替えがスムーズにできるように、VキーにSniper Rifleを配置しておきたい。

# SiNデモ版に登場する武器とアイテムの効用を完全紹介

対戦を勝ち抜くために  
各武器の特性を把握せよ

QUAKEタイプのゲームは、まず、自分が使う兵器を熟知することが重要になってくる。ここではデモ版に登場するすべての武器とアイテムの用法・効果を一氣に紹介。なお、無敵アイテム以外はすべて20秒間隔で再出現するようになっている。

## 武器一覧

### Fists

自分自身のごぼうし、攻撃ボタンを押したままにすると、ジャブ、ストレート、ツッパなどの各種パンチ攻撃を連続して繰り出す。威力が強い、リチャージがない。



### L2 357 Magnum

Bladeの短銃版(以下、Magnum)。連射性能が高く、弾速も速い。弾速が速いので、攻撃した瞬間に弾が当たって出たようにみえる。弾の弾道は直線的で、ダメージこそ強いが、弾道に当たるとダメージを与えられる。



### Shotgun

強力な破壊力を持つ、ある程度の範囲をカバーできるが、なぜかマルチプレイヤーと攻撃範囲が狭く、手に入らずの武器。手に入らなければ、リロードが非常に遅い。連射性能もなく、タイムラグがひどいときに相手をとらえられたい。



### Assault Rifle

サブマシンガン。近距離戦とRocket Launcherは敵に届く10mで、この武器が遠距離戦での主力となる。威力はMagnumと大差はないが、その連射性によって必殺的な威力はMagnumより劣る。しかも、連射しても重ならないことはない。



### 地雷

マガジンタイプが10発分、箱のほうは40発分の雷が入っている。左のAssault Rifleもこの雷を使うので、高に燃やしておきたいところだ。



### 地雷

これを落とすと10発分雷が入っている。Shotgunは最も重宝なアイテムで、手落ちもそれほど重要視されていないだろう。



### Rocket Launcher

この手のゲームには欠かせない武器。まっすぐ飛んで行くと、着弾後の爆発も相手にダメージを与える。攻撃力、連射性能ともに高いので、全範囲で使っている状態といえる。また、攻撃が連続するもので、回避が難しいのが特徴だ。



### 地雷

この地雷一つにロケット弾が10発入っている。ガスケットマップ(SINOMBDEMO)の壁の上には、三つ並んで置かれているので、必ず拾うようにしよう。



### Sniper Rifle

部位ダメージで、相手を一撃で倒すのに最適な武器。この武器を装備しているときに、アポロトでは0.1秒を待たせ、Sniperモードになる。当たったときの威力は大きい。連射性がまったくない。武器の切り替えに時間がかかる。



### 地雷

Sniper Rifleの弾道はこのマガジン、1個で5発発射される。Magnumのマガジンに似ているので、間違えないようにしよう。



## 回復アイテム

回復アイテムは三つあり、それぞれ15、20、50のHPを回復できる。50はQUAKEと異なり、HPが100%で満たされていても、回復アイテムを使うことでHP20までは追加で回復することができ、そのため、対戦では常にこれらのアイテムを握り続けることが非常に重要になってくる。

### HP5回復



### HP20回復



### HP50回復



## 回復アイテム

ガスケットマップ(SINOMBDEMO)で、ビルの外壁に隠されているアイテム。戦術的な性質がミラーモードでコチティングされ、30秒間Rocket Launcher以外の攻撃からは無敵になり、ダメージを受けなくなる。



手元を見てほしい。無敵状態になるとミラーモードでコチティングされ、ピカピカ光って見える。

## Armor アイテム

攻撃によって受けたダメージを軽減してくるArmor。Armorには頭部、胴体、脚部と、それぞれ専用のArmorがあり、それぞれでダメージ軽減のタイプが異なる。

### Head Armor

頭部を守るArmor。頭部へのダメージは最も致命的な被害を受ける。頭部、胴体への攻撃を受けた場合はダメージを受けずArmorだけが失われる。



### Body Armor

胴体を守るArmor。胴体へのダメージは最も致命的な被害を受ける。頭部、脚部へのダメージを軽減してくれる。だが、ほかのArmorと異なり、完全に軽減できるダメージがない。



### Leg Armor

脚部を守るArmor。Rocket Launcherによる連続したダメージを完全に消し去ってくれる。また、どんな高いところから飛び降りてもArmorが壊れるまで落ちない。



# サーバーの立ち上げ方と接続方法をマスターせよ

## マルチプレイへの第1歩 設定方法を完全にマスター

### マルチプレイ設定画面の解説

3Dシューティングの魅力はマルチプレイにある。マルチプレイのやり方だが、自分がホストとなってサーバーを立ち上げるパターンと、サーバーにアクセスしてプレイするパターンがある。

まず、前者の方法だが、メニュー画面でGAMEの下のMULTIPLAYERを選び、その中のSTART MULTIPLAYER GAMEを選択する。するとサーバーの設定画面が表示される。

この画面を上から順に説明しよう。

#### Game Type (ゲームタイプの選択)

いちばん上がゲームのタイプ。チーム戦などをやる場合はここを変更することになるが、デモ版ではDeathmatchしか設定できない。

#### Select Map (マップ設定)

2段目は使用するマップの設定で、デモ版では「SIN CITY DEMO」と「SIN DEMO」の2種類しかない。

#### Host Name (ホスト名)

3段目はホストの名前。入ってくる人にはここに記入した名前がサーバー名として見えるので、分かりやすい名前にした。

#### Time/Frag Limit (時間、フラグ設定)

4段目は時間設定で、5段目はフラグ(敵を倒した数)設定。時間は30分、フラグも30くらいが最もバランスがいい。

#### Max Players (プレイヤー数)

6段目は最大プレイヤー数の設定。自分のマシンや回線があまりいい状態でなければ、ここで入ってくる人を制限するといひ。

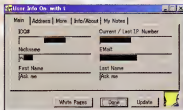


ここで基本的なサーバー設定を行う。スタートする前にこの設定を確認しよう

#### Modify Deathmatch Settings (設定の微調整)

武器切り替えが一瞬で行えるようにしたり、アイテムが1度しか出現しないというような、さらに細かいゲーム設定ができる。

サーバーが設定できたら、マルチプレイに参加するプレイヤーへ、サーバーのIPアドレスを教えることを忘れずに。なお、自分のIPアドレスを確認するときには、スタートメニューの中の「ファイル名を指定して実行」のところで「WINIPCFG」と入力して実行すれば、簡単に知ることができる。



よく見れば人とプレイする、ICQなどで連絡をとるという、INFOでIPアドレスのチェックなどもでき、非常に便利だ

## サーバーへのアクセスに便利なGAMESPYとKALIの利用法

今度は、逆にサーバーにアクセスする場合を解説しよう。まず、メニュー画面からGAME→MULTIPLAYER→JOIN MULTIPLAYER GAMEの順に選択する。そこでADDRESSの項目に、SINサーバーが立ち上がっているIPアドレスを打ち込む。次に、Escキーで前画面に戻ってRefresh Server Listを実行すると、サーバー名が下の枠に表示されるはずだ。この方法が最も一般的だが、サーバーが開かれているポートのIPアドレスを、

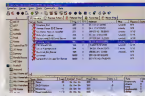


あとはいっぱい刷新すれば、サーバー名が出てくるはず。あとは選択するだけ

自力で探すのはかなり難しい。

そこでお勧めなのが、サーバー検索に最適なGAMESPYとKALIだ。GAMESPYはQUAKEの必須アイテムと言われるもので、先述のSINのデモ版も対応した。設定を行えば、表示されているサーバーをダブルクリックするだけで、そのサーバーにアクセスできる。また、SINだけでなく、QUAKE IIや「UNREAL」などのサーバーも確認できる優れたシェアウェアなので、持っていない人はこれを機会に導入してみてもいいだろう。

後者のKALIも、ネットワークゲーマー必須アイテム。チャットが基本だが、KALIのウィンドウ画面下部にあるTCPというアイコンをクリックすると、GAMESPY同様にサーバーリストとその状況が表示され、ダブルクリックするだけで、サーバーにアクセスすることができる。なお、GAMESPYは<http://www.gamespy.com/>からシェアウェア版をダウンロードでき、KALIのほうは、日本でSINを販売するP&A(<http://www.panda.co.jp/>)でシェアウェア版のダウンロードやレジストができる。



GAMESPYはゲームこそ限定されるが、いろいろの機能を持っている



KALIはチャットが基本だが、様々な機能を持っている。ユーザー数も多い



# SiNマルチプレイ完全対策 応用テクニック徹底解説

## マルチプレイで有効なテクニックを マスターして対戦に臨め

### 部位ダメージを利用 一撃必殺は頭部を狙え

SiNは、当たった部位によってダメージが変化する、部位ダメージシステムを採用している。最もダメージが大きいのが頭部。相手がこちらに気付いていないようなら、極力頭部を狙ってこよう。なお、そのほかの部位へのダメージだが、胴体はその武器に設定されているデフォルトのダメージを受け、脚部、腕部はそれよりも低い数値のダメージになっている。



部位ダメージによって、頭部への攻撃は最大ダメージにつながる

ただ、これらもArmorを装着しているときは異なる。Head Armorを装着しているときは頭部へのダメージが、Body Armorを着ているときは腕部へのダメージが、Armorを消耗すること引き換えに一切受けずに済む。同様に、Leg Armorを装着しているときには、脚部への攻撃はダメージを与えられない。だが、胴体へのダメージは、どのArmorを装着していてもダメージを軽減することになる。つまり、多少なりとも確実にダメージを与えられるのだ。対戦で全身にArmorを着て、そんな相手にはAssault Rifleなどで胴体を攻撃し、少しでもダメージを負わせるようにしよう。

胴体への攻撃は強力だが、Head Armorを装着している相手なら、頭部を狙って攻撃したほうがよい。



胴体への攻撃は強力だが、Head Armorを装着している相手なら、頭部を狙って攻撃したほうがよい。

### Armorでは Leg Armorが最も重要？

3種類もあるArmorで、最も重要視すべきなのはLeg Armorだ。理由はまず、どんなに高い位置から飛び降りてもArmorを消耗するだけでダメージを受けずに済むからだ。ロケットジャンプができないので、高所から飛び降りてショットカットを回るのは、SiNの対戦では当たり前の行為。このテクニックは多用す



Leg Armorを付けていれば、ビルから飛び降りたとしても



Armorを消耗するだけで済む。これを利用してショットカットしまくろう

るので、ダメージを受けないに越したことはない。

また、マルチプレイにおいて最もよく使われる攻撃方法である、Rocket Launcherの床撃ちダメージ(ロケットを相手の足元に打ち込み、爆風で相手にダメージを与える)。これもLeg Armorを装着していれば、Armorが消耗するだけで済む。これは相手にとってはかなり厄介なことだ。この二つの要素があるので、Leg Armorを取ったときは再び出現する20秒間隔を把握し、常に対戦相手より先に取ってしまおう。対戦相手に装着させなければ、戦いをかなり有利に運ぶことができるだろう。



Rocket Launcherの床撃ちもまったく痛くない。気にせず、どんどん攻撃しよう

### WEAPON DROPを狙え

部位ダメージのせい、対戦ではArmorが重要視される。ほとんどのプレイヤーは何かのArmorを着ている場合が多く、かなりうまく攻撃しないとなかなか倒せない。その上、相手がRocket Launcherなどの強力な武器を持っているときは、なかなか正面切って戦う気にならないだろう。

そこで、利用したいのがSiN特有のシステムWEAPON DROPだ。WEAPON DROPとは、手元攻撃を受けると持っている武器を落としてしまうシステムのこと。腕部はダメージこそ低い、数発当てれば、相手が持っている武器をはじき、落とさせることができる。うまく使えば、Armorを着込んでいる相手でも、とりえず武器を奪い、無力化することもできる。



相手の手元を攻撃すると、このようにはじき武器が落ち、対戦で有効な攻撃だ



うまくいけば武器が落ちる。対戦では有効な攻撃だ

### ロケジャンは意味がない？

QUAKEシリーズではおなじみのロケットジャンプ。爆風を利用して高く飛ぶこのテクニック、SiNでもできることはできるのだがタイミングが難しく、ダメージを受ける側には箱の上に集まる程度しか飛ばないことが多い。Leg Armor装着時でダメージを受けない状態のときに、写真のような位置にある回復アイテムを取るために使う程度のものである



この程度の高さしか飛ばない。QUAKEシリーズで高く飛ばすことができない



## スナイパーに注意するには？

SINの対戦で最も注意したいのが、1発で相手を仕留めるスナイパータイプのプレイヤー。では、スナイパープレイヤーに対しては、どんな点に注意すればいいの？

まず、屋上などを移動するときは、しゃがみを使って避へ物をうまく利用すること。このとき、スナイ



はしを登るときは、多少角度を付けて登るようにのぞけたい

ーを見つけたら、しゃがむ→移動→立つ→攻撃→しゃがむを繰り返して攻撃を仕掛けるのが効果的だ。

また、長いはしを登るときなどは顔部の位置が一定になるので、最も狙われやすい。しかも、はしを登るときは基本的に正面を向いていることが多く、どこにスナイパーがいるのが見えない。そこで、はしを登るときは、横を向きつつ登るといい。やり方は簡単。向きたい方向にマウスを動かし、横を見る。ただし、真横を見ると落ちてしまうので、多少の角度を付ける程度にすること。あとはEキーとはしご側のサイドステップキーを押したままにすれば、横向きのまま上がることができる。もしも、はしを登っている最中にスナイパーを見かけたら、無理に登らず、一気に横を向き、飛び降りてその場を離れよう。



しゃがんで攻撃を回避したら、スナイパーがリロード一歩するまでに立ち上がったところを狙う



約45度ほどで敵のリロードが完了するので、再度しゃがもう



相手から見るとこうなっている。はしごと登っているときは非常に狙いやすい

## 新AI・リモートボム・変化するシングルプレイなど 斬新なシステムが明らかになる製品版に期待

SIN製品版は10月下旬発売の予定で、システム面も完成に近づいているようだ。デモ版ではまめだった敵のAIも、状況対応型の思考ルーチンに近づいたようだ。新しくリリースされる予定のプレイアルデモでは、すでに改善されているという。

また、シングルプレイに関して制作陣が公言していた「前のレベルで取った行動が次のレベルに影響し、毎回違った楽しみ方ができる」というアクションベースアプタム。今回のデモ版にもその片りんを確認することができる。マルチプレイでも、異色のマップが収録されるらしい。さらに、デモ版にはなかったリモートボムなどの新兵器も追加されるので、敵い方、遊び方もよりいっそう深い内容になっていくだろう。



スタックたけはできてリモートボム、敵の両方に設置して一気に破壊することもできそう



ヘリからの狙撃シーンで、ビル屋上にある砲台を攻撃して落とす



このようにスタート時に変化が生じる。ゲームにおける重要な要素として、このシステムは期待しよう

## Battlefield Communicatorで ボイスチャットが可能になる

ネットワークゲームの面白さの一つに、チャットがある。だが、メッセージを打ち込んでいる最中は、攻撃に対してまったくの無防備。この対策として、BINDでメッセージを書き込んでキーに割り当て、少しでも声を聞かなくともする方策もあるが、伝えられるメッセージに限界がある。

そこで登場したのが、ボイスチャットシステムだ。「Battlefield Communicator」は、ボイスチャットをサポートしてないゲームでもボイスチャットを可能にするツール。現在パブリックベータ版が配布されている。現状では不具合が起きることが多いが、声によるチャットは実現できた。もちろん今回収録したSINデモ版でも使うことができるので、試しに導入してみてもどうだろう。

<http://www.shadowfactor.com/Downloads.html>  
からダウンロードできる。

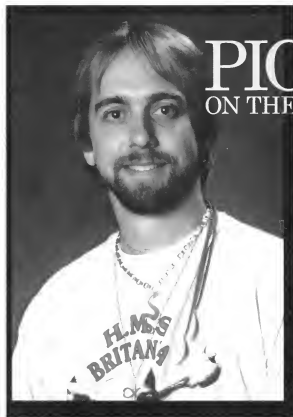


無料で使えるNET MEETINGの使いバージョン。そのため、標準的なボイスチャットとしても機能する



ボイスチャットを可能にするBCCのホーム画面。接続状態を確認しよう

# Richard A.



## PIONEERS ON THE DIGITAL FRONTIER

ジャンルを開拓したゲーム界の巨匠たち

ゲームの紹介をするときに、「このゲームはQUAKE系だ」「操作はコマコン系と同じ」などと言うことがよくある。この「○○系」と形容されるゲームは、まさにそのジャンルの代名詞のゲームで、革新的な技術やプレイヤーを虜にする面白さがたくさん詰まっている。今月から始まるこの連載では、各ジャンルの代名詞のゲームを生み出した偉大な巨匠たちにスポット当て、ゲームを開発するきっかけや経緯、シリーズ最新作の情報までをインタビューする。

**Lord British, the pioneer of RPG,  
speaks out to Japanese  
audience.**

ULTIMAシリーズを手がける巨匠

## Richard A. Garriot

父は英国人だが、アメリカで生まれ育った彼は学生時代、英国なまじりがあるとクラスメイトに言われたのがきっかけで、「ブリティッシュ」というあだ名になる。それが後に、ロード・ブリティッシュとしてRPG界に大きな影響を持つことになったのは言うまでもない。趣味と仕事が高じて、自宅の地下室にダンジョンを作ってしまったことでも有名。現在はエレクトロニック・アーツ上層級社代表ディレクターを務める。

ファンタジーの歴史は、1959年に中世ヨーロッパの空想童話をもとに執筆された、J・R・R トールキンの『指輪物語』に端を発しているとして間違いない。その後、次々とファンタジー小説が世に送り出され、1974年に当時の少年たちを虜にしたテーブルトーク型ボードゲーム[DUNGEONS&DRAGON]（以下、D&D）が登場したという経緯がある。その時期はパソコンがアメリカ各地の学校に普及していた頃と重なり、コンピュータロールプレイングゲーム（以下、RPG）が、誕生したのもD&Dの功績にあると言ってもいいだろう。

アメリカだけでなく、日本のRPGにも多大な影響力を与えたULTIMAシリーズ第1作は、D&Dが一世を風靡していた1970年代後半に誕生している。どの分野のどの作品を持って、だれがRPGというジャンルを作り出したかというのを見いだすのは難しい。だが、ULTIMAの存在が、現在ここまで多様化したRPGの基盤になったというのも作者、Richard A. Garriot（リチャード・ギャリオット）の話を聞けば納得できる。

連載第1回目となる今回は、『ULTIMA ONLINE』（以下、UO）で完全ネットワーク仕様RPGという、さらなる新時代を切り開いた創世主ギャリオット氏、またの名をロード・ブリティッシュにインタビューした。

# A. Garriot

## 足掛け7年かかった ULTIMA ONLINEの制作

**Play Online** (以下、**PO**) このオフィスに來たのは初めてですけど、見聞しがいいです(ギャリオットのオフィスの前はコロラド川が見下ろせる)、いいところですね。

**Richard A. Garriot** (以下、**RG**) Origin社が1983年に創設されて以来、三つめのオフィスビルですが、広いですし、今ではここで250人ほどの社員が仕事してんですよ。

**PO** 「ULTIMA ONLINE」(以下、**UO**) チームには、現在何人くらいのメンバーが従事しているのですか。

**RG** どこまでを数えるかで変わってきちゃうけど、6人のコアメンバーがおり、われわれの言うゲームマスター(GM:ゲームを24時間体制で管理する人)が10-12人、カスタマーサービスが10人、ハードウェアやネットワークのテクニシャンが5人、というところですか。制作後のソフトには大人数ですね。

**PO** 実際にUOの開発が進められたのはいつくらいですか。

**RG** 開発に掛けたのは2年半くらいでしょうかね。  
**PO** それはコンセプトができてからと言うことですか。

**RG** いえいえ。最初にコードを書き始めてから、ということですよ。しかし、アイデア自体は1990年くらいから温め続けていたものなんです。

**PO** ええっ、そんなに昔からなんですか。

**RG** でも、1993年くらいでしょうかね。ようやく、ネットワークやWWWの可能性が見え始めてきたのは。それからエレクトロニック・アーツ(Origin社の親会社:以下、EA)の経営陣を「新しいビジネスをはじめるよ」とか言って、3年くらいずっと説得しました(笑)。

**PO** ネットワークゲームの話をして、当時は理解できる人なかなかなかったでしょう? EAはその点に関して協力的だったんですか。

**RG** まあ、協力的じゃなきゃ今のUOはありませんが、やっぱり最初は全然でしたよ。私が何をしたいのかが想像できないくらい。一つの完全にネットワークに特化したゲームだけをサービスの対象にするという発想を理解してもらうのが大変だったね。

## ULTIMAシリーズと ULTIMA ONLINEの2系統が RPGの本流である

**PO** UOが発売されて話題になっていたのが、仮想的な「社会」というコンセプトでしたね。これって、ギャリオットさんが考えるRPGの終着点と見ていいんでしょうか。

**RG** 私が考えるRPGの一つと言ったほうがいいかな。個人的な意見ですけど、RPGでは二つのタイプが存在すると思うんですよ。その一つがUOですね。

**PO** で、もう一つがULTIMAシリーズだということですか(笑)。

**RG** よく分かりましたね(笑)。いやあ、でも本当のところ、「ロールプレイング」という言葉の定義を考えた場合、それはプレイヤーがそのキャラクターになりきるという経験そのものであると思うんです。どういこうかと言うと、ロールプレイングという前提がある以上、そのゲームがアトリビュートであったり、数学的なコンバットを主体としてはいけないのです。私が初めてロールプレイングというものを体験したのが……。

**PO** “ボードゲームのRPG”ですね。

**RG** ええ。いちばん最初のD&Dが発売されたのが1974年で、私が初めて手に取ったのが1977年のことでした。その頃のゲームというのは、すべてのプレイヤーがストーリーにのめり込んでいました。ルールなんてどうでもよくて、進行役がストーリーを語り、残りの者がその状況に参加するということがすべてだったんですよ。それが私の考えるところのロールプレイングであるわけです。

**PO** その主人公になりきると言うところで、ULTIMAシリーズやUOはどちらもロールプレイングの本流であるわけですね。

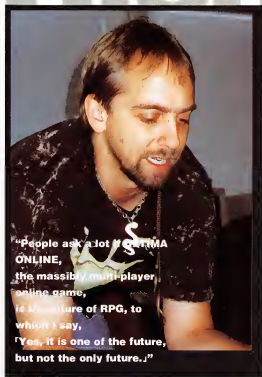
**RG** 大人数参加型のオンラインRPGが、未来のロールプレイングであるのか。その答えは「Yes、



## ロード・プリティッシュのゲームグラフィック

| 年     | タイトル                                      |
|-------|-------------------------------------------|
| 1978年 | AKALAGETH                                 |
| 1980年 | ULTIMA I: THE FIRST AGE OF DARKNESS       |
| 1982年 | ULTIMA II: THE REVENGE OF THE ENCHANTRESS |
| 1983年 | ULTIMA III: EXODUS                        |
| 1985年 | ULTIMA IV: QUEST OF THE AVATAR            |
| 1988年 | ULTIMA V: WARRIORS OF DESTINY             |
| 1990年 | ULTIMA VI: THE FALSE PROPHET              |
| 1992年 | ULTIMA VII: THE BLACK GATE                |
| 1993年 | ULTIMA VIII: THE PANTH                    |
| 1994年 | ULTIMA ONLINE                             |
| 1997年 | ULTIMA ONLINE                             |
| 1999年 | ULTIMA ONLINE THE SECOND AGE              |
| 1999年 | ULTIMA X: ASCENSION                       |

# Richard A.



は高校生の時だったと聞きましたが。

**RG** 1974年にまでさかのぼりますが、その頃初めてコンピューターミナルが学校に配備されたんです。今のコンピューターのようなものではなく、テレタイプという紙テープに書き込むものですね。秒間10文字くらいを出力していくような代物でした。

**PO** 出てきた穴の開いた紙をまた入れ戻すんですよ。

**RG** もちろん、当時その機械を使える先生なんていなかったんですが、理解ある先生がいて、私一人のために特別カリキュラムを作ってくれたんです。ほかに先生も生徒もいない私だけのクラスで、目いっぱいコンピューターミナルに触れることができたわけです。

**PO** その話、すごいですね。日本じゃ考えられないですよ。

**RG** もちろんテストなんかもなく、課題と言えば学期末にプロジェクトの成果を見せることだったんですが、ゲームしか作らなかったですね。

**PO** ひょっとして、それがULTIMAですか？

**RG** いや、まだまだ。ゲームを当時どのように作っていたかというところ……。ちょっと待って下さい(と、オフィスの正反対にある本棚の下あたりをゴソゴソし、箱ごと資料を抱えてくる)。これを見ていただけるといいんですが、最初は鉛筆でノートにプログラムを書き留めることから始めました。これがいちばん最初の作品なんですよ。

**PO** わーっ！これがリチャード・ギャリオット処女作ですか。スゴすぎ！

**RG** ここにDNDと書かれているでしょう。1975年のことでした。

**PO** DNDってD&Dのことですよ。じゃあ、ギャリオット第1号はD&Dをコンピューター化したものだったんですか。

**RG** そう。コンピューターゲームなんてだいそれたものではなかったですけどね。一つ動くとかカタカタって読み取って、また動くとかカタカタって、そりゃ遅かったですよ。で、このノートに書かれているのが全部その後の作品なんですよ……。えーっと、全部で28作のDNDを制作しました。それで、DND28を制作した高校3年生の終わりにApple IIに触れる機会があったんですが、それを使ってプログラムしたのがこれ。DND28B、つまりその後「AKALABETH」と呼ばれる作品になったのです。

**PO** ULTIMAシリーズの最初となったやつですね。貴重ですね、これは。

RPGの一つの未来であるが、ただ一つではない」ということです。なぜ、二つである必要があるのかというと、主人公になりきってプレイするシングルプレイRPGと、その世界を利用し自分になりきってプレイするオンラインRPGは一つのセットになっているのです。

**PO** シングルプレイでそのゲーム世界を堪能した分、もう一つの世界では、より自分の置かれた状況を楽しめると。

**RG** 自分のアバター(化身)を使って自分を演じるのは特殊な体験ですし、従来のRPGに比べて非常に異なる体験でもありますよね。でもそれだけでは駄目で、お互いの足りない部分を埋め合わせして最終的なローレリングを形成していると思うんですよ。

たった1人のコンピュータークラスでゲームを創ることに熱中していた高校時代

**PO** 話をずっと過去に戻します。ギャリオットさんが最初にコンピューターとの関わりを持ったの

# A. Garriot

**RG** このAKALABETHが運よく配給会社の手  
にわたり、私の商業作品第1号になりました。  
AKALABETHを含めて、当時作っていたソフトは  
すべて私以外の人に遊んでもらうという意図は  
なかったんですけどね。AKALABETHは初版で3  
万本、当時ロイヤリティを1本のソフトにつき5ドル  
もらいましたから、1万5000ドル(2000万円相当)  
が18歳の私の手の中に入ってきたのです。

**PO** いい商売だったんですね。リッチな未成年  
か。

**RG** 夜中とか週末の時間あるときに楽しみでや  
っていたものが人に売れちゃったんですから。

## ULTIMAシリーズの存在が 今日のRPG全盛を築いた

**PO** 「ULTIMA II」は、歴史上まさに革命的な  
ソフトでしたよね。ハードシステムを導入したの  
もコンピュータゲームでは初めてでしたし。

**RG** 落ちているアイテムを拾うという形態にした  
のもあれが初めてでした。

**PO** RPGというジャンルに与えた影響は計り知  
れないですよ。日本のコンシューマー機にある  
RPGの源流をたどれば、間違いなくULTIMAに  
つながると思いますか？

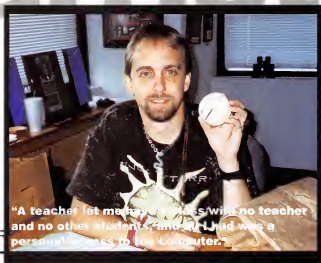
**RG** 確かにそのとおりだと思います。でも、  
ULTIMAシリーズと日本のRPGがどのように発展  
していったかを考えると興味ありますよ。日本の  
RPGが、初期のULTIMA作品に多大な影響を受  
けたというのは疑いの余地もないでしょう。ただ、  
その後の日本のRPGは、独自に素晴らしい進化  
をし、独特のゲームプレイや世界観を産み出し  
ました。面白いのは今ではULTIMAがその恩恵に  
預かっていることですね。日本のRPGを見て  
「ULTIMAに使えるな」というものが少なからずあ  
ります。

**PO** 具体的に言う？

**RG** ゲームの進行、文字ではなく絵で見せてい  
くキャラクターのディレクション、それからゲーム  
バランスやイベントのセンスなんかは日本のRPG  
をプレイしていて勉強になりますね。

**PO** 実際に名前を挙げられるゲームなんかあり  
ますか？

**RG** ファイナルファンタジーシリーズなど、アメ  
リカでも人気があるものは手に取っていますが、時  
間がなくてやり込む暇はないんですね。実は私、  
ULTIMA以外浮気しない性格で、どっちかとい  
うと自分の作品ばかり眺めていることが多いん  
ですけど。



1974年製作された絶世作はDSDだった。この写真でリチャード・ギャリオットが手にしているのが、その絶世テープである



高校3年生の時にApple IIでプログラムした28作目のDSD「AKALABETH」のプログラムリスト。BASICOでプログラムされている。僕は、このタイトルで1万5000ドル以上の大金を手に入れる

**PO** 映画界では、ヒッチコックなんかそんな作  
家でしたよね。

**RG** そう？ 照れるな(笑)。

## 世界観を維持しつつ、 「変更」ではなく 「改良」されていくゲームシステム

**PO** ゲームの内容的な部分でも、「ULTIMA IV」  
で突然「virtue(徳)」という概念が登場しますね。

**RG** それも私のオリジナルですよ。結構自信あ  
るやつです。

**PO** どういうインスピレーションがあったんですか？

**RG** ファンタジー世界での行動パターンって、基  
本的に同じじゃないですか。選ばれた勇者が巨



ULTIMAシリーズ第1作目のAKALABETHのキャラクタースタイルの画面。Hit PointsやStrengthの値は、ユーザー側で設定するのではなく、リターンキーを押すごとにランダムな値が割り当てられる

# Richard A

PRESENT



リチャード・ギリアット氏とのインタビューを記念して、Original仕様のULTIMA IX ASCENSION(バッグは1点限りプレゼントします。取柄数の数日前に出発上がったばかりのギリアット氏。もちろんリチャード・ギリアット氏直筆のサイン入りです。

ご希望の方は、アンケートはがきのプレゼント希望欄に「ULTIMA(バッグ)」と明記して、編集後までお送り下さい。なお、締め切りは10月24日(11月号発売日)です。

悪にタイマン張れるまで強くなって世界を平和にする、という画一的なことをストーリーに言われたとおりプレイしていくだけですよね。でも、その巨悪は遠くでじっと待っているだけでゲーム中では悪いことほとんどしてないですし、その反対に主人公であるプレイヤーはモンスターを殺したいだけ殺して、物を奪って強くなっていく。で、ULTIMA IIIを創り終えたところでつまんなくなっちゃたし、「英雄」という定義について考えて、「よし決めた。俺のゲームをプレイして英雄になりたいなら。英雄のような振る舞いをさせてやる」って考えたんです。良い行いだけをさせるルールを作るのではなくて、なんでもできるけど勝つためにはいいことしなきゃならないし、村人も助けてくれなくなるぞど。そのあたりから始まったんです。

**PO** その他にも8種類もありましたね。このシステムの登場で、ゲームの下に流れる思想のようなものが非常に深くなったような気がします。昔のULTIMAには、カメラ視点がおバーヘッドとダンジョン用に切り換えられるというタイプのものでしたね。

**RG** AKALABETHと「ULTIMA I」では、おバーヘッドに加えて今で言う1人称視点のダンジョンのみだったじゃないですか。それが「ULTIMA V」まで来ると、おバーヘッドとダンジョン用の1人称視点に加え、コンバット用の視点、村や町に入った時用の大まめのスケールのマップと合計四つに膨れ上がっていました。

**PO** プログラミングにも負担がかかるんでしょうね。

**RG** ほんと、そうですよ。視点が一つ増えるだけでも、例えばフォースフィールドという魔法用の

コードをそれぞれ適切に処理できるように書かなきゃいけないですし、1人称視点と3人称視点のインターフェイスをプレイヤーが戸惑いなく捉えかね、もうムチャクチャになってましたから。

**PO** それで視点を統一しようと決めたのが「ULTIMA VI」ですね。

**RG** なぜ、当時2D視点を選んだのかと言うと、一つに私にとって2Dのほうが書きやすかったこと(笑)、それからもう一つが3Dではテーブルのそばの椅子に置いてあるリングなどディテールを表現するのが難しかったからです。現在の3Dシェーディングの技術でも、それってほとんど不可能ですよ。世界を表現するという立場で見て、当時は2Dのほうが明らかに優位だったのです。

**PO** 「ULTIMA IX」では、また3Dに変わりますか。

**RG** 3Dアクセラレーターのおかげで、3Dの世界でもULTIMAに必要なディテールにこだわるのができるようになりました。

## UO THE 2nd AGEと ULTIMA IXの登場で再燃する 日本でULTIMA人気

**PO** ULTIMA IXの制作を開始するにあたって、ギリアットさんはエグゼクティブプロデューサーという従来の職務を辞されていますね。

**RG** はい。今は、ただのプロジェクトディレクターという肩書きになってます。ULTIMA IXのプロデューサーを新しく外から迎え、私はディレクターとしてよりプロジェクトの制作に専念できるための体制を整えたのです。

**PO** ULTIMAシリーズは、3部作の3部作であるとい前からお話しされていますが、今度のULTIMA IXで完結してしまうってことですね。気が早いですが、その後はどうなるんでしょうか。

**RG** 新しいシリーズをはじめかも知れませんが、まったく未定です。

**PO** もうULTIMAではなくなっちゃうんですかね。

**RG** 全然決まってません。

**PO** やっぱり口固いなあ、これに関しては(笑)。

**RG** もちろんULTIMAで培ってきたゲームプレイなどは継承されていくでしょうね。好きでRPG作ってるんだし、でもストーリーはまったく一から書き直してしょうね。ブリタニアが出てくるかも知れないし、アバターやロード・ブリディッシュが再登場するかも知れないし……。

**PO** まったく登場しないかも知れないと。



RPG史上に残る名作ULTIMA III EXODUS。このタイトルは、PG/AT互換機ももちろん、Commodore 64、AMIGA、Apple II、Macなど、その当時のほとんどのプラットフォームに移植された。



# A. Garriot

**RG** まあ、これについてはオープンに構えていくつもりですけど。

**PO** UOでプレイしている日本人の割合って多いですか？ 発売当時には、パソコンゲームとしては久しぶりに行列を作りましたが。

**RG** 多いですね。私がプレイしている時間帯で、アメリカの朝から日中にかけてが多いんですよ。この時間帯が、日本のピーク時間と重なっているように、よく日本人らしきキャラクターを見かけます。

**PO** おそらく随分と聞かれた質問だと思えますけど、UOのベータテストの時に、PK (Player Killing) にありましたよね (笑)。実際に被害を受けてどうでしたか。

**RG** ああ、その話題 (笑)。笑っちゃうのは、結構その気になってたんだよ、あの時。

**PO** スピーチしたり…… (笑)。スバルはファイアーフィールド使ってたんですけど？

**RG** そうそう。最初のリアクションは身を引くことだったんだよね。でも「俺ってロード・ブリティッシュじゃん。殺されないようになってるんだよ」とか言っちゃってさ。で、ゴッドモードをアクティブに忘れたまま、燃え盛る火の中に足を踏み入ると、すぐさま即死 (笑)。

**PO** 落ち (笑)。ヤベッ、みたいな。

**RG** 落着こうと思って考えたんだけど、「待てよ。これってリセットできないんだよね。しかも、ライブで観られてるじゃないか!」って (笑)。周りのスタッフがすぐに生き返らしてくれたんだけど、もうその時点で遅かったよね。ほんと、ネットワークゲームの現実を生で体験したよ。

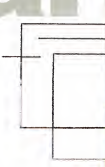
**PO** まあ、ベータテスト期間中だったし……。その後、ブリタニアには姿見せてます？

**RG** うん。よく行ってるよ。ちゃんと気を付けてるし。

**PO** 今でもロード・ブリティッシュとしてプレイするんですか。

**RG** とときどきね。あとはお遊びでプレイしていて、だいたい半分くらいの確率で日本人のグループとクエストに出かけたりしてるんですけどね。みんな気付いてるのかなあ。でも、ゲームに対する熱狂の度合いとか製品に対するサポートは、日本のプレイヤーの皆さんがいちばんです。どれだけ日本のマーケットがわれわれにとって重要かを、改めて痛感しました。

**PO** 「ULTIMA ONLINE THE SECOND AGE」で、漢字をサポートするというのもそれが理由ですか。



ULTIMA ONLINE中のイベント(ロード・ブリティッシュの勇略)として、SECOND AGEのベータテストの募集が行われた。画像はその時の様子だが、とにかく大勢の人が集まった

**RG** そうですよ。漢字チャットに加えて自動翻訳システムも装備して英語、日本語、ドイツ語、フランス語の4か国語圏内のプレイヤーが自分の言葉でやりとりできるようになるんです。

**PO** すごいシステムですね。日本人が孤立しなくて済みますね。

**RG** まあ、完全な翻訳はできないでしょうけど、気を付けてタイプすればどの国の人とも対話することができるようになるんです。

**PO** またロード・ブリティッシュ伝説が復活しそうですね。

**RG** 久しぶりにまた日本に行く必要がありそうですね。

**PO** われわれの雑誌がスタートしたきっかけも、言わばUOに負うところが多いですし、日本においでの際は必ず編集部にも顔を出して下さいね。

インタビュー／奥谷海人

**“Enthusiasm and the support that we get to the product is much bigger in Japan than anywhere else. That's one of the things that taught us how important the Japanese market is.”**



Voodoo2ボードを2枚使えば3D描画能力と最大解像度が向上するが、これを1枚のPCIカードで実現する製品が存在する。これが、Quantum3D社の「Obsidian2 X-24」だ。今回はこのX-24と、Voodoo2ボードとしては珍しくAGPに対応した「Obsidian2 S-12 AGP」のレビュー2本立てでお届けする。

文/tak

## Voodoo2のパフォーマンスを最大限引き出す「Obsidian2」シリーズ詳細レビュー

### シングルスロットSLIを実現した Obsidian2 X-24 最大1024×768ドットの表示が可能

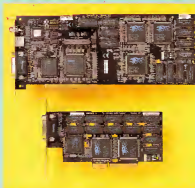
X-24はObsidian2シリーズの最上位モデルだ。X-24に代表されるXシリーズの特徴は、何と言っても、1枚のボードでSLI (Scan Line Interleave)を実現するというものだ。1枚のボードと言っても、実際は同じようなボードが2枚重なった構造をしている。しかしながら、隣り合うPCIカードと干渉してしまうほど厚くはないため、使用するPCIスロットは一つだけだ。

X-24とほかのVoodoo2ボードのSLIモードを比較してみたが、性能上の差は見られなかった。単純に、1枚で2枚の役割を果たすというわけだ。ドライバはQuantum3D社独自のものであり、まだまだ最適化の余地がありそうだ。プロパティシートはなかなか個性的で、設定の変更をその場で確認できるテストボタンや、機能毎に細かく割り当てられたデフォルトボタンなど、非常に使い勝手が良い。

お決まりのパフォーマンス設定スライダーも付いており、最大100MHzまで設定可能だ。デフォルトは95MHzと比較的高い。しかし、ゲームによっては95MHzのままでは熱が原因でハングアップしてしまうものもあった。熱対策を講じようにも、二つの基盤の間に位置するチップはそう簡単には冷やせそうにないので、95Hzで動作しない場合はおとなしく動作クロックを下げるしかないようだ。

X-24は24MBという大容量メモリを搭載しており、表示可能な解像度は最大1024×768ドット。これは一般的な12MBのVoodoo2ボードのSLI構成と同等の仕様だ。

X-24にはTV出力機能も付いており、Sおよびコンポジットビデオ出力が可能だ。画質は非常にきれいで、ゴーストやにじみなどはほとんど発生しない。プロパティシートにはTV出力用の詳細な設定



上:Obsidian2 X-24 (価格8700円)  
下:Obsidian2 S-12 AGP (価格4200円)  
両者はソフトアライメント技術(3D)対応

も付いており、これに関してはかなり充実している感がある。TV出力はデジタルで処理され、Voodoo2チップからの出力のみを通す形となる。2Dと3Dが頻りに切り替わるようなタイプのゲームでは、TVへの出力のみで遊べないというのが辛いところだ。

パッケージに付属されるものは、ボード本体とVGAバススレーケーブル、CD-ROM (ドライバ、14本のデモソフト)、そしてマニュアルという実にシンプルなものだ。

気を付けたいのがボードのサイズだ。とにかく巨大なこのボードは、一般的なサイズのPCIカードとは一線を画す。全長が実に260~270mmもあるため、ハードウェア環境によっては物理的に導入できないことも十分に考えられる。

いろいろと細かな難点はあるものの、1枚の3Dアクセラレーターとして見れば、やはりX-24は最強と言えるだろう。性能的にも機能的にも飽を寄せ



X-24のソフトウェアは最大100MHzまで設定可能だ



テレビの映像出力にS端子とビデオ端子が対応



X-24は、Voodoo2ボードを2枚重ねることによって実現されている

付けない強みを感じられる。Voodoo2ボード2枚分と同等の性能を誇るものは、現時点では類を見ない。値段も張るが、それだけのフィードバックは得られるはずだ。Voodoo2のSLI環境が欲しいがPCIスロットの消費を抑えたいという人には最高の選択だ。

購入方法は、国内で輸入販売しているソフトアイランド(秋葉原店)での価格は8万9,800円で購入できるほか、Quantum3D社のホームページ(<http://www.quantum3d.com/>)で通信販売の申し込み(価格は699ドル)が可能だ。

## Voodoo初のAGP対応カードとなる Obsidian2 S-12 AGP

数あるVoodoo2搭載ボードの中で、「S-12 AGP」は唯一AGP (Accelerated Graphics Port)に対応した製品だ。ほかのPCI版Voodoo2ボードとの違いに注目すると、まず真っ先に気になるのは、やはり処理能力の違いであろう。AGPと聞くだけで、何となく「高速」に動作するとう幻想を抱いてしまうのは私だけではないはずだ。

開発元のQuantum3D社によると、S-12 AGPは66MHzのバス速度 (AGPの1Xモード)に対応しているという。これに対し、PCIのVoodoo2ボードのほとんどは、33MHzにしか対応していない。33MHzというのは、PCIバスの一般的な転送速度であり、Voodoo2のリファレンスボードの設計でも33MHzのバス速度を想定している。ちなみに、カノープスのPURE3D IIは66MHzのPCIバスに対応した設計となっている。

このバス速度の違いは、ポリゴンやテクスチャーのダウンロード時のスループットの差となって表れる。つまり、より複雑なテクスチャー、例えば動物のうねるテクスチャーを扱う場合、33MHzのバ

ス速度では役不足であり、ここがボトルネックとなってしまうのだ。

では、PCI版とAGP版で実際にどれだけ違うのか? 手当たり次第ゲームやベンチマークソフトを試してみたが、まったくと言っていいほど違いが見られなかった。Quantum3D社によると、S-12 AGPの実力は、エッジアンチエイリアシングを用いたり、テクスチャーをページングするようなアプリケーションで発揮されるという。実際に動画を貼り付けてAGP版の優位を示すデモも存在するらしい。将来を見据えた3Dボードというわけだ。

ドライバはQuantum3D社独自のものであり、Xシリーズと同じものを使用する。ドライバについてはX-24のレビューを参照していただきたい。

S-12 AGPはNLXシャーシに収まるように設計されており、ボード全体が非常にコンパクトに仕上がっている。さらに、S-12 AGPにはTV出力機能も備わっている。TV出力機能はドーターボードにより実現されており、ボード全体が2段構造となっている。そのため、スロット二つ分の高さを有し、AGPスロットの上にダミーの空きスロットが一つ必要となる。

付属品はボード本体とVGAバススルーケーブル、CD-ROM (ドライバ、14本のデモソフト)、マニュアルなどだ。製品版のゲームは一切付属しない。なお、CD-ROMの内容はX-24と同じだ。

S-12 AGPはAGPバスを使用するという性質上、SLIを実現できない。しかも、前述の通りパフォーマンスにはPCI版とほとんど変わらない。そのため、AGPのビデオカードをすでに所有している人には、S-12 AGPの導入はあまり勧められない。逆に、PCIのビデオカードを持っていてVoodoo2の導入を考えているがPCIの空きスロットが心配だという人には是非注目、検討してほしい製品だ。



図1-2 AGPはメインフレーム部分に設けられているため、後者は2スロットを占有する

### ■測定環境

|              | Obsidian2 X-24<br>MMX Pentium 250MHz         | Obsidian2 X-24<br>Pentium II 400MHz | Obsidian2 S-12 AGP<br>Pentium II 400MHz |
|--------------|----------------------------------------------|-------------------------------------|-----------------------------------------|
| CPU          | MMX Pentium 250MHz (93MHz×4)                 | Pentium II 400MHz (100MHz×4)        | Pentium II 400MHz (100MHz×4)            |
| RAM          | 60s EDO DRAM 96MB                            | 64MB PC100HSDRAM                    | 64MB PC100HSDRAM                        |
| HDD          | EIDE 2 1GB+EIDE 2 5GB                        | EIDE 4 GB                           | EIDE 4 GB                               |
| ビデオ          | MGA Mystique 4MB                             | Intel 7445 4MB                      | Intel 7445 4MB                          |
| サウンド         | Sound Blaster 16                             | Crystal SoundFusion                 | Crystal SoundFusion                     |
| ドライバ         | Release 40                                   |                                     |                                         |
| Obsidian2の固定 | リフレッシュレートすべて80Hz、Direct3D、GlideとGLVSYNOCをしない |                                     |                                         |

### ■FINAL REALITY

|                       | Obsidian2 X-24<br>MMX Pentium 250MHz | Obsidian2 X-24<br>Pentium II 400MHz | Obsidian2 S-12 AGP<br>Pentium II 400MHz |
|-----------------------|--------------------------------------|-------------------------------------|-----------------------------------------|
| 25 Phase              | 5A 109.03kpps 3.261Pmark             | 5A 314.63kpps 10.055Pmark           | 5A 318.74kpps 10.123Pmark               |
| Robots                | 5A 27.38pps 7.085Pmark               | 5A 51.30pps 13.259Pmark             | 5A 51.11pps 13.240Pmark                 |
| Filetree              | 5A 117.55Mpps 25.448Pmark            | 5A 113.66Mpps 24.502Pmark           | 5A 54.36Mpps 11.767Pmark                |
| City scene            | 5A 37.68pps 9.348Pmark               | 5A 70.48pps 17.408Pmark             | 5A 67.52pps 16.755Pmark                 |
| Direct3D bus transfer | 5A 11.43MBps 0.977Pmark              | 5A 27.95MBps 2.339Pmark             | 5A 27.68MBps 2.331Pmark                 |
| Overall 3D            | 3.611Pmark                           | 4.990Pmark                          | 4.255Pmark                              |

### ■QUAKE II v.1.4

|             | Obsidian2 X-24<br>MMX Pentium 250MHz | Obsidian2 X-24<br>Pentium II 400MHz | Obsidian2 S-12 AGP<br>Pentium II 400MHz |
|-------------|--------------------------------------|-------------------------------------|-----------------------------------------|
| 640×480ドット  | 40.3fps                              | 92.5fps                             | 96.5fps                                 |
| 800×600ドット  | 40.5fps                              | 98.3fps                             | 90.5fps                                 |
| 1024×768ドット | 40.0fps                              | 71.0fps                             |                                         |

測定: 1week=5日、サウンド=high & max performance

### 考察

FINAL REALITYで、Pentium II 400MHzシステムとの二つの結果から、Direct3D bus transferの値の低さがうかがえる。ほかのVoodoo2ボードでは46~48MBpsが普通だが、60%程度にとどまっていることになる。特にS-12 AGPは66MHzのバス速度に耐え得る設計となっているはずなのに、その長短がまったく見られない。ドライバの制約なのだろうか。せがぐの特性が発揮されていないのはとにかく残念だ。

一方、QUAKE IIに代表されるOpenGLの成績はなかなか良好なものだ。10月号で紹介したWicked3D、8月号で紹介したGA-VI II Bと比較すると、全体的に2~3fpsほど高い数値となっている。

X-24ほかのVoodoo2ボードと比較すると、やはり後者が優れている。比較対象をあくまでも一晩のボードのみで限定すれば、対等に張り合えるものはまだないだろう。

### 問い合わせ先

ソフトアイランド秋葉原店 03-3526-9416  
ソフトアイランド真国店 03-5600-0426  
<http://www.soft-island.co.jp/>

## 大好評のPAWオリジナルイベント第3弾開催決定! 参加してなぞを解き、Play Onlineオリジナルグッズをもらおう

ソニーPSDセンターが開発した、オンライン上でのコミュニケーションが楽しめる仮想世界PAW。本誌がPSDセンター協力の下で企画、開催してきた2回のPAWオリジナルイベントは大好評。予想以上に多くのユーザーが集まり、なぞ解きを楽しんでくれたようだ。引き続き今回も、PAWオリジナルイベントを開催することが決定。PAW未経験者はぜひ参加して、PAWの魅力を体験してほしい。

### 岩が言葉と化す 第2弾PAWイベントを誌上再現

第2弾のイベントは期間が6日間に長くなったため、参加者はいたってのんびりモード。あくせ動き回る参加者はそれほど多くはなく、各自の都合のいい時間帯にイベントに参加するユーザーが多かったようだ。

今回のイベントは、先月号(10月号)でもお伝えしており、岩が重要なキーワード。公開されたイベント期間内に、岩の種類を集めるという情報のみ。できるほど多くの参加者が岩を集めるように、1人につき岩は1回2個までしか取れないように設定されていた。それでも、すぐに拾ってしまいうせいが、なかなか岩を見つけないことができない。

やっと岩を見つけることができた。しかし、拾っても何も起こらない。岩の「種類」を集めるということは、ほかの種類も岩も見つけないといけないのだろうか。

いくつかの岩を発見することができ、黄色や赤色などの色別にいくつかの種類が岩があることが分かってきた。拾った岩をアイテムウィンドウで確認してみると、な

んとその中の一つが言葉と化している。

「指定された」……いったい何のことなのだろう。そして、なぜ1種類の岩だけが言葉と化しているのだろうか。このなぞは、次の日に明らかになった。別の種類の岩が、その翌日に言葉になっていたのだ。つまり、各種類の岩が一つずつ、1日ごとに言葉と化していくのだ。ちなみに、この日の言葉は「場所に行け」。昨日の言葉につなげると、「指定された場所に行け」となる。6日間での全部の言葉をつなげれば、きっとなぞが解けるのだろう。



持ち物ウィンドウに表示される岩の名前が、キーワードと変化している。1日ずつ、このメッセージが増えていき、徐々にその解るへ近づいていく。



赤岩→「指定された」



茶岩→「6つの岩で」



黒岩→「9/5の23時」



赤岩→「石箱を手に入れ」



赤岩→「場所に行け」

### 最終日になぞが明らかに。塔の下でメッセージが

9月4日の時点で、全部の岩の言葉をつなげると一つの文章になった。「6つの岩で」「石箱を手に入れ」「9/5の23時に」「指定された」「場所へ行け」。ここで問題となるのが、「指定された場所だ」。この時点では、場所を指定する言葉は出ていない。となると、最終日に場所が明確になると考えられる。そしてそれに、石箱というアイテムも関係してくるのだろう。

9月5日の23時が近づいてくれば、PAWに挑むと人が入ってくる。きっと多くの人が「指定された場所」を解明しようとしているのだろう。ワールド内を歩いていると、今まで拾った5種類の岩とは、違う種類の岩を見つけた。見

たことのない岩だ。早速拾ってみると、なんとこの岩が石箱に変身してしまった。と同時に、「塔の下の機の内側に行ってください」というメッセージが表示される。これこそが解けた。あとは塔の下へ急ぐだけだ。

塔の下には、やはり多くのプレイヤーが集まっている。指定されたエリアに行くと、「おめでとう! 6種の岩が集まりました」というメッセージが表示される。あとは、このメッセージにあるURLにジャンプしてプレゼントに応募するだけ。これでイベントは終了。無事クリアだ。だが、何か物足りない。これではなぞすべて明らかになったのだろうか……。

なぞはすべて解けた……? 実は、今回のイベントで岩についてのなぞがすべて明らかになったわけではない。今後も更新されるなぞもまだたくさんあるだろう。



なんと自然の岩「緑石」が、石箱というアイテムに変身した。緑石アイテムとして塔の下に持って行く。



### Play OnlineとPSDセンターが贈るPAWオリジナルイベント第3弾

絶賛好評のPAWイベントの第3弾も開催されるのが決定した。今回のイベントに關しても、なぞが隠されているので、詳しい情報は公開できない。PAW未経験者は、前もってPAWの世界に親しんでおくことをお勧めする(今月号の付録CD-ROMにクワイアソフトが収録されている)。

① 正体不明の人物が冒険  
今回のイベントでは、PAWワールドに登場する人物が、またたく間に正体不明で、姿を現す気配がな

い。この人物こそが、今回のなぞの重要ななぞを握っているらしい。

② 名前をうまく使え  
この正体不明の人物を倒すためには、名前をうまく使う必要がある。どのように名前を使えばいいのだろうか。少くともPAWを経験したことがある人なら、思い付くものがあるはずだ。ピンとこない人は、PAWの各アイテムの機能を確認してみよう。

③ イベント期間は1日間  
今回のイベントは再び1日間に戻る。

イベント日時については、PAWのホームページにて公開されるので、チェックしておこう。

お伝えできる情報はここまでだ。あとは実際にPAWの世界で情報を探るだけだ。また、PAWのホームページ(<http://www.so-net.ne.jp/paw/index.cfm>)や、PAWの画面上に流れるテロップにも注目してほしい。それでは、読者の読者の勝利を祈る。

### パーフェクトガイド 制作中! PAWのすべてが 明らかになる

10月24日発売の「Play Online 12月号」にて、PAWを付録小冊子で特載することが決定! 初心者もすぐに分かるPAWワールドの解説や、全アイテムの紹介(レアアイテムも含む)、マニュアルにも載っていない使えるTIPS集など、まさにPAWのすべてが明らかになる。

特集2

歴史、新作情報から使える実戦テクニックまで

# フライトシミュレーター パーフェクトガイド

「フライトシミュレーター」という言葉を聞いて、本誌の読者はさまざまな想像を持つのではないだろうか？ 未経験者であれば、「面白そうだけど、ゲームや数値が高そうだと敬遠」かもしれない。すでにその奥深い世界を堪能している上級パイロットもいるだろう。

今回の特集では、このフライトシミュレーターの世界を、さまざまな角度から紹介する。このガイドの歴史、魅力といった入門者向けの基礎的情報もあれば、マルチプレイで戦ったときの高度なテクニックも解説している。本誌初の試みであるゲームジャンル別の協力記事。まあ、この特集を読んで、今すぐ飛び立とう。

文/Fuji教官、Warren大尉

- 098 フライトシミュレーターの歴史
- 100 マルチプレイ対応のお勧めタイトル
- 102 編集スタイル解説
- 104 フライトシミュレーターの最強環境構築
- 106 フライトシミュレーター簡単操作マニュアル
- 114 通信環境の正しい構築
- 138 一発撃つと飛び方までエアロパティック

# 歴史を振り返る フライトシミュレーターの

フライトシミュレーターは、パソコン用ゲームのジャンルとして比較的に長い歴史を持つ。国内で初めてゲームが登場したのは1980年代後半で、当時は、MSX2、PC-8801、PC-9801といった国産マシンをプラットフォームとしていた。その後、1993年になると、DOS/VとPC/AT互換機の登場により、リアルさを追求した海外産ゲームが数多く輸入されるようになった。ここでは、Windows時代に入ってくる前の1995年まで、日本のフライトシミュレーター史を支えてきたDOS時代の名作について振り返ってみよう。

## フライトシミュレーターとは何か？

フライトシミュレーター(以下、FS)とは、Flight(飛行)を、Simulateする(真似る/再現する)ソフトのことだ。つまり、パソコンの中で、自分がパイロットになって航空機を飛ばす、それがFSだ。機体の性能と周りの状況を考慮して機体を操るFSは、はたから見ているとシューティングゲームやアクションゲームのように見えるかもしれない。しかし、どちらかという点で将棋や囲碁に近い要素がある。

というのも、敵機と戦闘する場合、反射神経ではなく頭を使うことが求められるゲームだからだ。頭の中で戦術を思い浮かべ、インターネット上で対戦相手を探して実戦する。勝っても負けても理由を考えて戦術を研究する。これを繰り返すと、きっとFSの楽しさが見つかるはずだ。

では、FSの魅力とは何だろうか。語り始めると、いくら話幅があっても足りないが、その最たるものは、やはり「深さ」だろう。同じような戦術のもので、同じ機体で闘っても、動きは細かく違ってくる。そして、その違いが勝負を決めることもあるのだ。かめばかむほど味が出る。FSとはそんな「深さ」のあるゲームである。

## 国産ソフトの誕生と衰退 1987~1992年

筆者(↑up教育)が初めてプレイしたFSは、コムバックの「ザ・コックピット」だった。旅客機の夜間着陸の、最後の数十秒だけシミュレートしたもののだったが、当時のパソコンの非力なグラフィックで、幻想的な夜景と滑走路のランプを見事に再現したのに感動を覚えた。

1988年には、海外産FSの移植が始まる。Microprose社の「F15 STRIKE EAGLE」は、F-15E戦闘爆撃機をモデルにしたPC/AT互換機のヒット作。国内では、システムソフトがMSX2、PC-8801、PC-9801シリーズに移植しており、ファンの間では海外FSが日本版でプレイできるとあって好評だった。

移植作品に続いて、国産FSがいくつか発売された。中でも、システムソフトの「遊撃手Ⅱ エアコンバット」は、アナログジョイスティックに対応したかなりの本格派だった。近未来戦闘機に乗り込み、日本を駆け回るといふ、これまでの国内FSにはなかった「ストーリー展開」という要素を持たせたゲームシステムは、ファンを虜にするのに十分な内容だった。

この時代までの国産FSは、本当にフライトの好きな、一部のユーザーにしか受け入れられなかった。だが、システムソフトの「エアコンバットⅡ」がこの状態を吹き飛ばした。初心者でも簡単に取り組める簡略化された内容、搭乘可能な多くの機体、そして最高のリプレイ機能など、すべてのファンに幅広く受け入れられる要素が満載されていた。同ソフトによって国内でのFSの地位が確立されたといっても過言ではないだろう。

海外FSの移植作品は、エアコンバットⅡに駆逐されたかに思えたが、Microprose社の「F19 STEALTH FIGHTER」で挽回が図られた。筆者(Warren大尉)が初めてプレイしたのがこのゲームである。このソフトに付属していた200ページを超えるマニュアルは、操作方法のマニュアルだけでなく、戦闘機の開発から航空戦術に至る、あらゆる資料が詰まった一種の読み物といえる内容だった。操作にキーボードのキーを無数に使う複雑さ、現実の戦術が使えるシ

F15 STRIKE EAGLE



海外から国内市場に盛り込みをかけた移植機タイトル

F19 STEALTH FIGHTER



世界初。ステルス戦闘機を再現したFS

エアコンバットⅢ



PC-9801用FS最後の名作となった



ミュレート精度、そして前述のマニュアル。どれもが国産FSとはまったく方向性の違うものだった。

海外FSに負けじと、システムソフトの「エアコンパートⅢ」、ベガスソフトの「チェックシックス」「チェックシックス 2」など、国内のタイトルが産声をあげる。ここまでは国産FSも元気がいっぱいだった。しかし、PC-9801のMS-DOS上での動作を前提にする限り、640×400ドットで16色という、ハードウェアの限界を振り切ることができず、バブル経済の崩壊とタイミングを合わせるかのごとく、国産FSは急速に勢いを失ってゆく。

## PC/AT互換機の登場と海外FSの普及 1993～1995年

1993年になると、国内でもPC/AT互換機(この頃からDOS/V機の呼称が定着する)が販売されるようになる。しかし、現在ほど手に入りやすい状態ではなく、輸入品を取り扱う店で組み立てるとというのが一般的だった。さらに、日本語の説明書や保証がないということで、一部のユーザーの道楽的な部分があった。しかし、輸入ソフト販売店によって、海外のFSを現地発売から数週間で国内でもプレイできること、海外製の素晴らしいコントロールデバイスが使えることなどから、FSファンは一気にDOS/V機へと転向する。スベックとしては、i486全盛期だった。

このころから、国内でも輸入販売されるようになった海外産FSは、すべてが新鮮だったように思える。現地で発売されて1、2年たったソフトでも、衝撃を受けるほどの素晴らしいものがあり、海外産FSが常について歩いていることを思い知らされた。

最もものは、Spectrum HoloByte社の「FALCON 3.0」であろうか。1993年当時、発売から2年経過しているにもかかわらず、世界で初めて採用されたPadLock View(p.108参照)や、軽快なマルチプレイは、激しい感動を与えてくれた。

さらに、当時、新作として発売されていた続編シリーズとして、「ACES OVER EUROPE」や「F15 STRIKE EAGLEⅢ」などは、次元の違う世界だったと表現しても差し支えないだろう。当時の海外FSはほとんどがリアル志向で、初心者向けの物は少なかった。Microprose社の「F14 FREET DEFENDER」はその筆頭で、リアル派のファンの間では、いまだに話題になるほど作り込みが細かであった。

そんな中、小説のようなストーリーに沿って手軽に楽しめる初級～中級者向けのFSが発売された。「ストコマ」の愛称でお馴染みの、Origin社の「STRIKE COMMANDER」である。当時としては、

格段に美しいグラフィックの中で繰り広げられるドラマと戦闘は、相当数のユーザーを虜にした。続いて発売された同社の「WINGS OF GLORY」も同様のコンセプトで販売され、人気を得た。さらに、エレクトロニック・アーツ・ビクター(現エレクトロニック・アーツ・スクウェア)が日本語吹き替え版を発売したことで、国内でも売れに売れた。

これ以後、初級～中級者向けのFSが売れ始めた。USNFこと、エレクトロニック・アーツの「US NAVY FIGHTERS」は、SVGAの華麗なグラフィックと初心者に分かりやすいように機銃交戦距離を実際の半分以下に縮めるなどの視覚的な効果が見事だった。続編「ADVANCED TACTICAL FIGHTERS」もコンセプトは同様だった。

そして1995年、DIGITAL IMAGE DESIGN社の「EF2000 TFX 2」が発売される。きれいで本格的、それについて初心者にもやさしく、PadLock Viewやダイナミックキャンペーンモード(状況に応じてコンピューターがダイナミックにミッションを作り出す)といった新要素も盛りたくさんだった。LAN環境での通信対戦に対応し、やっとインフラが整ってきた感のあったインターネットで、KALIを使った通信対戦が流行し始めた。われわれが所属するインターネット飛行隊「A.C.E」(Air Cruise Of EF2000)が設立され、本格的な活動を開始したものこのころである。

その後、追加データ集「TACTCOM」が発売され、Windows時代に移行し、「SUPER EF2000」「EF2000 V2」「SUPER EF2000日本語版」と、次々に派生版が発売され、売れに売れることとなる。

思えば、EF2000がDOS時代最後の華だったのかもしれない。ここからFSは、Windowsとインターネット上のマルチプレイ時代へと突入してゆく。

当時、640×480ドットで256色表示のグラフィックは画期的だった

### FALCON 3.0



FALCON 3.0で採用されたPadLock View(画面上部)は、その他のFSに大きな影響を与えた

### F14 FREET DEFENDER



320×200ドットの解像度とは思えない、美しいF14。敵艦のため可変翼が最大前面位置となっている

### US NAVY FIGHTERS



# マルチプレイができるお勧め フライトシミュレーター

ここでは、インターネット上でマルチプレイが可能なフライトシミュレーターの中から、お勧めのタイトル8本をピックアップした。対戦相手を探す場合は、KALIOのTAISENサーバー (<http://taisen.cplaza.ne.jp/>) をチェックするとよい。また、各ゲームの難易度やリアリティ度などを5点満点で採点しているの、タイトル選びの参考にしてほしい。★が多いほど高い評価となる。

## SU-27 FLANKER

Strategic Simulations社 <http://www.ssionline.com/>

操縦難易度 ★★★★★  
リアリティ ★★★★★  
AI機の機動 ★★★★★  
シングルプレイ ★★★★★  
マルチプレイ ★★★★★  
リプレイ ★★★★★

ロシア人が同名も開発に加わり、Su27デモンストレーターのアナトリー・クボチャキが監修したこだわりのFS。グラフィックはお世辞にも美しいとはいえないポリゴンがき出しものだが、地上物の描き込みや、レーダー画面のアンテナが回ったり、航道の範囲が動くなどの細かい動作は、ほかのどのFSよりも優れているといえるであろう。

肝心のマルチプレイについては安定性が悪く、フザッとはなされていくのだが、FSU27 FLANKER SQUADRON COMMANDERFS EDITION)から画面的に向上したため、問題はない。さらに、リプレイ機能も他の打ち所がないでさえある。インターネットで対戦相手を探るときは、TAISENの#FS27、Flankerチャンネルをのぞいてみよう。



## スーパーユーロファイター2000

イマジニア <http://www.imagineer.co.jp/>

操縦難易度 ★★★★★  
リアリティ ★★★★★  
AI機の機動 ★★★★★  
シングルプレイ ★★★★★  
マルチプレイ ★★★★★  
リプレイ なし

ヨーロッパ統合戦闘機Euro Fighter 2000を模り、スランジニア半島を駆け巡るFS。このFSの最大の特徴は、ダイナミックキャンペーンと呼ばれる独自のシステムだ。これは、自分がどのような作戦をどのように成功させるかで戦局が動いていくという、楽しさ溢れるプレイモード。

敵機は非常に強く、手応えがあり、上級者も楽しめるものがある。AIと戦っていて、これほどまでに面白いFSはないから続けられぬ。さらに、

LAN、インターネットなどの軽微なマルチプレイが可能であることは言うまでもない。日本語版がイマジニアから発売されているが、英語版ユーザーとの対戦はできないので注意が必要だ。

インターネットで対戦相手を探すときは、TAISENの#EF2000チャンネルをのぞいてみよう。



## F-22 エア・ドミナンスファイター

イマジニア <http://www.imagineer.co.jp/>

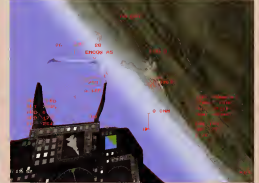
操縦難易度 ★★★★★  
リアリティ ★★★★★  
AI機の機動 ★★★★★  
シングルプレイ ★★★★★  
マルチプレイ ★★★★★  
リプレイ なし

Digital Image Designer社の最新作は、Glade対応の美しいグラフィックの中で、最新鋭ステルス戦闘機F22を飛ばすFSだ。基本的な作りはEF2000を踏襲しているが、サウンド面の強化が凄まじく、3Dサウンドスピーカーを接続してプレイしてみてももらいたい。聞こえてくる音で、機体ごとどこにいるかが分かるFSは少ない。ダイナミックキャンペーンが存在しないのは残念だが、

これをを含む追加キットとして、Tactical Air Wingという製品が、1998年中にリリースされる予定なので、期待しよう。

なお、アップデートパッチ (<http://www.did.com/patches/f22adff.htm>) がリリースされており、これを当てるとマルチプレイが快適になるので必ずアップデートしておこう。

インターネットで対戦相手を探す時は、TAISENの#F22、AOCチャンネルをチェックしよう。



## SABRE ACE

Virgin Interactive Entertainment社 <http://www.vie.com/>

操縦難易度 ★★★★★  
リアリティ ★★★★★  
AI機の機動 ★★★★★  
シングルプレイ ★★★★★  
マルチプレイ ★★★★★  
リプレイ なし

朝鮮戦争を題材にした黄色のFS。MiG15やF86を始めとするプロペラ機やジェット機を操縦して戦う。地上物の作り込みは甘い。飛行機や地形は美しいテクスチャーで描かれておの好みが持てる。シングルプレイでは、与えられたミッションを遂行するだけという普通のキャンペーンモードだが、マルチプレイでは驚かされるタイトルだ。



## F-15

エレクトロニック・アーツ・スクウェア

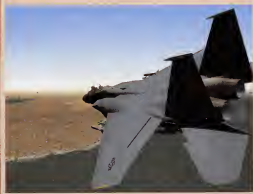
<http://www.japan.ea.com/>

|         |       |
|---------|-------|
| 操縦難易度   | ★★★★★ |
| リアリティ   | ★★★★★ |
| AI機の機動  | ★★★★★ |
| シングルプレイ | ★★★★★ |
| マルチプレイ  | ★★★★★ |
| リプレイ    | なし    |

Japan's フロントランナー。往年の名作「F-15 S (RIKE EAGLE)」を開発したメンパーが中心になって開発したばかりあって、作り込みが半端ではない。Expertモードに設定すると、空戦をとりかかると同時に、相当な努力が必要となる。しかし、その「難しさ」が、戦闘機という複雑な機体を飛ばしているということ、感じるための手段だと分かると、この

ゲームの本物の面白さがわかるだろう。F-15は二人乗りなので、激しい空戦をするとは後座のWSO(乗員)が補助するなど、しゃれもいるのだ。

アップデートパッチ(<http://www.japan.ea.com/demos.html>)がリリースされており、これを当てないとマルチプレイが快適にならないので注意が必要だ。



## WAR BIRDS 2.01, DAWN OF ACES

Interactive Magic社

<http://www.icigames.com/>

|         |       |
|---------|-------|
| 操縦難易度   | ★★★★★ |
| リアリティ   | ★★★★★ |
| AI機の機動  | ★★★★★ |
| シングルプレイ | ★★★★★ |
| マルチプレイ  | ★★★★★ |
| リプレイ    | なし    |

「WAR BIRDS」は、Interactive Magic社のホームページからダウンロードできるタイトルだ。第二次世界大戦の名機を操れるFSで、使用可能機種が多いこと、マルチプレイが軽快なこと、フライトモデルがリアルなことなどが魅力。2.01からはDirect3Dに対応し、Voo dooなどの3Dアクセラレーターを使用すると、美しいグラフィックの中で飛行することが

できる。1 on 1で対戦する場合の代金は無料だが、専用ホストについで、多人数マルチプレイを行うためには、同席当たりで課金される仕組みになっている。1 on 1でトーナメントを行っているサイトがあるのだ。ぜひ、一度ダウンロードしてみることをお勧めする。

また、まったく同じソフトで、機体を第二次世界大戦のもの(ソブズ・キャメルなどに変化した「DAWN OF ACES」というソフトもリリースされているのだ。これもダウンロードしてみてほしい。簡単に分ける木製羽布張り戦闘機のもろさや、操縦機の視界の広さを体感するには最高のFSだ。



## F/A-18 HORNET 3.0, F/A-18 KOREA

ウォリスジャパン

<http://www.qualitas-japan.co.jp/>

|         |       |
|---------|-------|
| 操縦難易度   | ★★★★★ |
| リアリティ   | ★★★★★ |
| AI機の機動  | ★★★★★ |
| シングルプレイ | ★★★★★ |
| マルチプレイ  | ★★★★★ |
| リプレイ    | なし    |

Hornetを題材にしたFS。ポリゴンのみのグラフィックで発売された「F/A-18 HORNET 3.0」ですら十分にきれいだったというのに、Glacierに対応した「F/A-18 KOREA」は、テクスチャーマッピングを施した上に、エフェクトをかけている。そのため、中高度からの景色やミサイルの煙などは本当に美しい。リプレイ機能も搭載されているが、残念ながら低機能である。ただ、リプレイ機能があるFS自体が少ないため、戦闘を持

つていれるというだけでも価値があるだろう。

マルチプレイは非常に軽快で、インターネットを介して、2 on 2のミサイル戦が快適にできる数少ないFSである。インターネットで対戦相手を探す際は、TAISENの「F/A-18 Korea」チャンネルをのぞいてみよう。



## マイクロソフトフライトシミュレーター98

マイクロソフト

<http://www.microsoft.com/japan/>

|         |       |
|---------|-------|
| 操縦難易度   | ★★★★★ |
| リアリティ   | ★★★★★ |
| AI機の機動  | なし    |
| シングルプレイ | ★★★★★ |
| マルチプレイ  | ★★★★★ |
| リプレイ    | ★★★★★ |

ここまで紹介してきた戦闘系FSとは違って、民間機をモデルにしたFS。実際に、一部のパイロット訓練に使われるだけあって、そのシミュレーター機は戦術用FSの比ではない。機長、副機長、緊急事態と、あらゆる状況をシミュレートできる。インターネット上で、数多の追加機体や追加データ集が手に入るのも、愛好者の多いこのFSの魅力の一つだ。

仲間と一緒に飛行を楽しむという、ちょっとお気楽なマルチプレイ機能が評価されているので、Internet Gaming Zone(<http://www.zone.com/>)などで仲間を探してみよう。



# 最新フライトシミュレーター総覧

## 来年までに発売予定の 新作タイトルをすべて公開

表を見て分かるように、フライトシミュレーターは、ほぼすべての作品がマルチプレイをサポートしている。また、3D APIへの対応も当然のこととなっている。「HARPOON」や「AIR WARRIOR」から始まったその技術は、ほかのジャンルを圧倒してきた。つまり、常に時代の最先端を走り、いや「飛び」続けてきたのである。ここでは、1998年後半から来年年初めにかけて登場するタイトルをリストアップしてみた。

### CONFIRMED KILL

Eidos Interactive社の前身であるOoMark時代からすでに計画されていたものの、4社合併のEidos Interactive社創設にあたり、お蔵入りしていたタイトルが「CONFIRMED KILL」だ。オンライン販売の精進を目指しており、製品版が発売される前にMidway, Kunk, BritainなどのミッションがTENで公開され、その後数週間に1度のペースで新しいキャンペーンがアップロードされていくのだという。車載が多いことや爆撃機が用意されているのが特徴である。

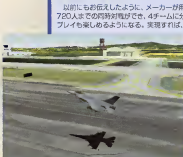


### F-22 TOTAL AIR WAR

人気の高かった「F-22 エア・ドミナンスファイター」の直系となるDigital Image Design社の最新作。2万2000種のターゲット、5000もの敵が広がる広大なマップから自由にミッションを構成できるダイナミックキャンペーンシミュレーターで、ほぼ常態に近づくようになった。それに加えて、協力戦やカスタムコンバットなどの戦闘モードも強化されている。3Dで表現されている機体への没入感とともにも新鮮だ。

### FALCON 4.0

以前にもお伝えしたように、メーカーが用意するサーバーでは720人までの同時対戦ができ、4チームに分かれたの巨大チームプレイも楽しめるようになる。実現すれば、もはやチームではなく、軍隊規模(それでも180機は多すぎる)の空中戦ができるわけだ。操作によって1枚1枚の羽が動くのも惜しい演出である。前作の登場からはや8年、FSの代名詞として、再び覇を握ることができさうか。



#### フライトシミュレーター最新情報

| タイトル                                             | 発売日                 | 開発元                           | 発売元(日本の発売元)                         | 特徴                             |
|--------------------------------------------------|---------------------|-------------------------------|-------------------------------------|--------------------------------|
| ACE: X-FIGHTERS                                  | 1998年1月             | DynamiX社                      | Sierra Studio社                      | サポートあり                         |
| AIR WARRIOR II                                   | 発売中                 | Interactive Magic社            | Interactive Magic社                  | Midway OnlineやGameStormで280人まで |
| APACHE HAVOC                                     | 10月                 | Rezonbeck Studios社            | Empire Interactive社                 | LANで8人まで                       |
| CONFIRMED KILL                                   | 第4回半期               | Eidos Interactive社            | Eidos Interactive社                  | 完全ネットワークは8人                    |
| EUROPEAN AIR WAR                                 | 8月                  | Microprose社                   | Microprose社(メディアクエスト)               | インターネット、LANで6人まで               |
| F-16 AGGRESSOR                                   | 10月                 | General Simulations社          | Virgin Interactive社                 | インターネット、LAN                    |
| F-16 MULTIROLE FIGHTER                           | 9月                  | Nova Logic社                   | Nova Logic社                         | インターネットで100人まで                 |
| F-22 TOTAL AIR WAR                               | 秋(日本発売/11月下旬)       | Digital Image Design社         | Infogrames社(イマジニア)                  | インターネット、LANで8人まで               |
| FALCON 4.0                                       | 11月                 | Microprose社                   | Microprose社(メディアクエスト)               | TCP/IPで16人まで                   |
| FIGHTER DUEL 2.0                                 | 第3回半期               | SPG8社                         | Infogrames社                         | サポートあり                         |
| FIGHTER PILOT                                    | 10月(日本発売/11月)       | ORIGIN Systems社               | Electronic Arts(エレクトロニック・アーツ/スクウェア) | サポートあり                         |
| FIGHTER SQUADRON: DEMONS OVER FLIGHT UNLIMITED 3 | 11月                 | Persoft社                      | Activision                          | インターネット、LANで16人まで              |
| FLY!                                             | 1999年中              | Looking Glass Studio社         | Electronic Arts                     | ネットワークサポートあり                   |
| FLYING NIGHTMARE 2                               | 秋                   | Terminal Reality社             | Gathering of Developers社            | ネットワークサポートあり                   |
| ISRAELI AIR FORCE                                | 9月(日本発売/9月25日)      | Flying Wolfpack社              | Eidos Interactive社                  | 16人までのネットワークプレイ                |
| F/A-18E CARRIER STRIKE FIGHTER                   | 発売中                 | Electronic Arts               | Electronic Arts(エレクトロニック・アーツ/スクウェア) | インターネット、LAN、モデム                |
| LUFTHAFER COMMANDER                              | 第4回半期               | Interactive Magic社            | Interactive Magic社                  | インターネット、LAN                    |
| MAC ALLEY                                        | 8月                  | Emulex/Strategic Simulations社 | Midrange社                           | インターネット、LAN、5人                 |
| MG-29 FALCON                                     | 秋                   | Empire Interactive社           | Empire Interactive社                 | ネットワークサポートあり                   |
| MG-29 FALCON                                     | 9月                  | Nova Logic社                   | Nova Logic社                         | インターネットで100人まで                 |
| Microsoft Combat Flight Simulator                | 1998年末(日本1999年同時発売) | Microsoft                     | Microsoft(マイクロソフト)                  | IS2, LAN, モデム                  |
| NATIONS FIGHTER COMMAND                          | 1999年Q1             | Paycomsoft社                   | Paycomsoft社                         | インターネット、LAN                    |
| PRO PILOT 99                                     | 10月                 | DynamiX社                      | Sierra Studio社                      | ネットワークサポートあり                   |
| SU-27 FLANKER 2.0                                | 11月                 | Strategic Simulations社        | Electronic Arts                     | LANで16人、TCP/IPで2人              |
| SUPER HORNET 2000                                | 1999年Q1             | Digital Interaction社          | Digital Interaction社                | ネットワークサポートあり                   |
| TEAM APACHE                                      | 発売中                 | Simult                        | Midrange社                           | 8人までのネットワークプレイ                 |
| TOP GUN 2: HORNETS' NEST                         | 第4回半期               | Zipper Interactive社           | Microprose社                         | インターネット、LANで8人まで               |
| WARSIDE                                          | 発売中                 | Interactive Magic社            | Interactive Magic社                  | 完全ネットワークは8人                    |
| WING OF DESTINY                                  | 10月                 | General Simulations社          | Paycomsoft社                         | LANで8人まで、モデムなど                 |
| W.W.II FIGHTERS                                  | 11月(日本発売/12月)       | Electronic Arts               | Electronic Arts(エレクトロニック・アーツ/スクウェア) | インターネット、LAN                    |

## FLY!

「モンスタートラック マッドネス」でもおなじみのTerminal Reality社の最新作は、「マイクロソフトフライトシミュレーター 98」の開発を引き継いで発売中の「FLY!」である。コンバットシミュレーションではないため、滑走できる機体モデルの精細さと操縦性のリアルさを追求している。コックピットもスイッチ、ノブ、フューズ、サーキットブレイカーなどに至るまで忠実に再現し、グラフィックも高画質らしい作品である。



## MIG-29 FULCRUM

本誌10月号で紹介した(F-16 MULTIROLE FIGHTER)とバンドルで発売されることになった。これで、F-22(F-22 RAPTER、発売中)、F-16のほかにも東欧技術の最新鋭MIG-29が加わり、NovaWorld(NovaLogic社のゲームサーバー)での100人対戦も遠慮なく増すだろう。シングルミッションもF-16 MFCに呼応して制作されており、別の視点でプレイする同一ミッションのようになっている。機体の操作性チェックにもロシア人パイロットを弄んだという話だ。

## SU-27 FLANKER 2.0

人工衛星で撮影されたステレオグラフィを基にロシアのマップを制作、画面上に合わせた地形をミップマップで遠近画表示している。総合的なミッション攻略を追求して遊び、自衛隊の海軍から輸送とコミュニケーションまでこなさなければならぬ。次々とダメージを受けていく機体のリアリズムもまたながら、ドップラー効果まで再現した3Dサウンドも素晴らしい。



国産機

P-55、P-56、P-50J、USAAF、Luftwaffe、Focke Wulf Ta 152、Dornier Do 335、Gotha Go 229A、Heinkel He 162、MiG-17など

9-17 Flying Fortress、B-29 Superfortress、B-2F Avengerなど94機種

AH-64 Apache、UH-60 Black Hawk

F4F Wildcat、F6F Hellcat、P-51 Mustang、A-10 Thunderbolt II、B-29 Superfortress、F-105、F-106、F-107、F-108、F-109、F-110、F-111、F-112、F-113、F-114、F-115、F-116、F-117、F-118、F-119、F-120、F-121、F-122、F-123、F-124、F-125、F-126、F-127、F-128、F-129、F-130、F-131、F-132、F-133、F-134、F-135、F-136、F-137、F-138、F-139、F-140、F-141、F-142、F-143、F-144、F-145、F-146、F-147、F-148、F-149、F-150、F-151、F-152、F-153、F-154、F-155、F-156、F-157、F-158、F-159、F-160、F-161、F-162、F-163、F-164、F-165、F-166、F-167、F-168、F-169、F-170、F-171、F-172、F-173、F-174、F-175、F-176、F-177、F-178、F-179、F-180、F-181、F-182、F-183、F-184、F-185、F-186、F-187、F-188、F-189、F-190、F-191、F-192、F-193、F-194、F-195、F-196、F-197、F-198、F-199、F-200、F-201、F-202、F-203、F-204、F-205、F-206、F-207、F-208、F-209、F-210、F-211、F-212、F-213、F-214、F-215、F-216、F-217、F-218、F-219、F-220、F-221、F-222、F-223、F-224、F-225、F-226、F-227、F-228、F-229、F-230、F-231、F-232、F-233、F-234、F-235、F-236、F-237、F-238、F-239、F-240、F-241、F-242、F-243、F-244、F-245、F-246、F-247、F-248、F-249、F-250、F-251、F-252、F-253、F-254、F-255、F-256、F-257、F-258、F-259、F-260、F-261、F-262、F-263、F-264、F-265、F-266、F-267、F-268、F-269、F-270、F-271、F-272、F-273、F-274、F-275、F-276、F-277、F-278、F-279、F-280、F-281、F-282、F-283、F-284、F-285、F-286、F-287、F-288、F-289、F-290、F-291、F-292、F-293、F-294、F-295、F-296、F-297、F-298、F-299、F-300、F-301、F-302、F-303、F-304、F-305、F-306、F-307、F-308、F-309、F-310、F-311、F-312、F-313、F-314、F-315、F-316、F-317、F-318、F-319、F-320、F-321、F-322、F-323、F-324、F-325、F-326、F-327、F-328、F-329、F-330、F-331、F-332、F-333、F-334、F-335、F-336、F-337、F-338、F-339、F-340、F-341、F-342、F-343、F-344、F-345、F-346、F-347、F-348、F-349、F-350、F-351、F-352、F-353、F-354、F-355、F-356、F-357、F-358、F-359、F-360、F-361、F-362、F-363、F-364、F-365、F-366、F-367、F-368、F-369、F-370、F-371、F-372、F-373、F-374、F-375、F-376、F-377、F-378、F-379、F-380、F-381、F-382、F-383、F-384、F-385、F-386、F-387、F-388、F-389、F-390、F-391、F-392、F-393、F-394、F-395、F-396、F-397、F-398、F-399、F-400、F-401、F-402、F-403、F-404、F-405、F-406、F-407、F-408、F-409、F-410、F-411、F-412、F-413、F-414、F-415、F-416、F-417、F-418、F-419、F-420、F-421、F-422、F-423、F-424、F-425、F-426、F-427、F-428、F-429、F-430、F-431、F-432、F-433、F-434、F-435、F-436、F-437、F-438、F-439、F-440、F-441、F-442、F-443、F-444、F-445、F-446、F-447、F-448、F-449、F-450、F-451、F-452、F-453、F-454、F-455、F-456、F-457、F-458、F-459、F-460、F-461、F-462、F-463、F-464、F-465、F-466、F-467、F-468、F-469、F-470、F-471、F-472、F-473、F-474、F-475、F-476、F-477、F-478、F-479、F-480、F-481、F-482、F-483、F-484、F-485、F-486、F-487、F-488、F-489、F-490、F-491、F-492、F-493、F-494、F-495、F-496、F-497、F-498、F-499、F-500、F-501、F-502、F-503、F-504、F-505、F-506、F-507、F-508、F-509、F-510、F-511、F-512、F-513、F-514、F-515、F-516、F-517、F-518、F-519、F-520、F-521、F-522、F-523、F-524、F-525、F-526、F-527、F-528、F-529、F-530、F-531、F-532、F-533、F-534、F-535、F-536、F-537、F-538、F-539、F-540、F-541、F-542、F-543、F-544、F-545、F-546、F-547、F-548、F-549、F-550、F-551、F-552、F-553、F-554、F-555、F-556、F-557、F-558、F-559、F-560、F-561、F-562、F-563、F-564、F-565、F-566、F-567、F-568、F-569、F-570、F-571、F-572、F-573、F-574、F-575、F-576、F-577、F-578、F-579、F-580、F-581、F-582、F-583、F-584、F-585、F-586、F-587、F-588、F-589、F-590、F-591、F-592、F-593、F-594、F-595、F-596、F-597、F-598、F-599、F-600、F-601、F-602、F-603、F-604、F-605、F-606、F-607、F-608、F-609、F-610、F-611、F-612、F-613、F-614、F-615、F-616、F-617、F-618、F-619、F-620、F-621、F-622、F-623、F-624、F-625、F-626、F-627、F-628、F-629、F-630、F-631、F-632、F-633、F-634、F-635、F-636、F-637、F-638、F-639、F-640、F-641、F-642、F-643、F-644、F-645、F-646、F-647、F-648、F-649、F-650、F-651、F-652、F-653、F-654、F-655、F-656、F-657、F-658、F-659、F-660、F-661、F-662、F-663、F-664、F-665、F-666、F-667、F-668、F-669、F-670、F-671、F-672、F-673、F-674、F-675、F-676、F-677、F-678、F-679、F-680、F-681、F-682、F-683、F-684、F-685、F-686、F-687、F-688、F-689、F-690、F-691、F-692、F-693、F-694、F-695、F-696、F-697、F-698、F-699、F-700、F-701、F-702、F-703、F-704、F-705、F-706、F-707、F-708、F-709、F-710、F-711、F-712、F-713、F-714、F-715、F-716、F-717、F-718、F-719、F-720、F-721、F-722、F-723、F-724、F-725、F-726、F-727、F-728、F-729、F-730、F-731、F-732、F-733、F-734、F-735、F-736、F-737、F-738、F-739、F-740、F-741、F-742、F-743、F-744、F-745、F-746、F-747、F-748、F-749、F-750、F-751、F-752、F-753、F-754、F-755、F-756、F-757、F-758、F-759、F-760、F-761、F-762、F-763、F-764、F-765、F-766、F-767、F-768、F-769、F-770、F-771、F-772、F-773、F-774、F-775、F-776、F-777、F-778、F-779、F-780、F-781、F-782、F-783、F-784、F-785、F-786、F-787、F-788、F-789、F-790、F-791、F-792、F-793、F-794、F-795、F-796、F-797、F-798、F-799、F-800、F-801、F-802、F-803、F-804、F-805、F-806、F-807、F-808、F-809、F-810、F-811、F-812、F-813、F-814、F-815、F-816、F-817、F-818、F-819、F-820、F-821、F-822、F-823、F-824、F-825、F-826、F-827、F-828、F-829、F-830、F-831、F-832、F-833、F-834、F-835、F-836、F-837、F-838、F-839、F-840、F-841、F-842、F-843、F-844、F-845、F-846、F-847、F-848、F-849、F-850、F-851、F-852、F-853、F-854、F-855、F-856、F-857、F-858、F-859、F-860、F-861、F-862、F-863、F-864、F-865、F-866、F-867、F-868、F-869、F-870、F-871、F-872、F-873、F-874、F-875、F-876、F-877、F-878、F-879、F-880、F-881、F-882、F-883、F-884、F-885、F-886、F-887、F-888、F-889、F-890、F-891、F-892、F-893、F-894、F-895、F-896、F-897、F-898、F-899、F-900、F-901、F-902、F-903、F-904、F-905、F-906、F-907、F-908、F-909、F-910、F-911、F-912、F-913、F-914、F-915、F-916、F-917、F-918、F-919、F-920、F-921、F-922、F-923、F-924、F-925、F-926、F-927、F-928、F-929、F-930、F-931、F-932、F-933、F-934、F-935、F-936、F-937、F-938、F-939、F-940、F-941、F-942、F-943、F-944、F-945、F-946、F-947、F-948、F-949、F-950、F-951、F-952、F-953、F-954、F-955、F-956、F-957、F-958、F-959、F-960、F-961、F-962、F-963、F-964、F-965、F-966、F-967、F-968、F-969、F-970、F-971、F-972、F-973、F-974、F-975、F-976、F-977、F-978、F-979、F-980、F-981、F-982、F-983、F-984、F-985、F-986、F-987、F-988、F-989、F-990、F-991、F-992、F-993、F-994、F-995、F-996、F-997、F-998、F-999、F-1000、F-1001、F-1002、F-1003、F-1004、F-1005、F-1006、F-1007、F-1008、F-1009、F-1010、F-1011、F-1012、F-1013、F-1014、F-1015、F-1016、F-1017、F-1018、F-1019、F-1020、F-1021、F-1022、F-1023、F-1024、F-1025、F-1026、F-1027、F-1028、F-1029、F-1030、F-1031、F-1032、F-1033、F-1034、F-1035、F-1036、F-1037、F-1038、F-1039、F-1040、F-1041、F-1042、F-1043、F-1044、F-1045、F-1046、F-1047、F-1048、F-1049、F-1050、F-1051、F-1052、F-1053、F-1054、F-1055、F-1056、F-1057、F-1058、F-1059、F-1060、F-1061、F-1062、F-1063、F-1064、F-1065、F-1066、F-1067、F-1068、F-1069、F-1070、F-1071、F-1072、F-1073、F-1074、F-1075、F-1076、F-1077、F-1078、F-1079、F-1080、F-1081、F-1082、F-1083、F-1084、F-1085、F-1086、F-1087、F-1088、F-1089、F-1090、F-1091、F-1092、F-1093、F-1094、F-1095、F-1096、F-1097、F-1098、F-1099、F-1100、F-1101、F-1102、F-1103、F-1104、F-1105、F-1106、F-1107、F-1108、F-1109、F-1110、F-1111、F-1112、F-1113、F-1114、F-1115、F-1116、F-1117、F-1118、F-1119、F-1120、F-1121、F-1122、F-1123、F-1124、F-1125、F-1126、F-1127、F-1128、F-1129、F-1130、F-1131、F-1132、F-1133、F-1134、F-1135、F-1136、F-1137、F-1138、F-1139、F-1140、F-1141、F-1142、F-1143、F-1144、F-1145、F-1146、F-1147、F-1148、F-1149、F-1150、F-1151、F-1152、F-1153、F-1154、F-1155、F-1156、F-1157、F-1158、F-1159、F-1160、F-1161、F-1162、F-1163、F-1164、F-1165、F-1166、F-1167、F-1168、F-1169、F-1170、F-1171、F-1172、F-1173、F-1174、F-1175、F-1176、F-1177、F-1178、F-1179、F-1180、F-1181、F-1182、F-1183、F-1184、F-1185、F-1186、F-1187、F-1188、F-1189、F-1190、F-1191、F-1192、F-1193、F-1194、F-1195、F-1196、F-1197、F-1198、F-1199、F-1200、F-1201、F-1202、F-1203、F-1204、F-1205、F-1206、F-1207、F-1208、F-1209、F-1210、F-1211、F-1212、F-1213、F-1214、F-1215、F-1216、F-1217、F-1218、F-1219、F-1220、F-1221、F-1222、F-1223、F-1224、F-1225、F-1226、F-1227、F-1228、F-1229、F-1230、F-1231、F-1232、F-1233、F-1234、F-1235、F-1236、F-1237、F-1238、F-1239、F-1240、F-1241、F-1242、F-1243、F-1244、F-1245、F-1246、F-1247、F-1248、F-1249、F-1250、F-1251、F-1252、F-1253、F-1254、F-1255、F-1256、F-1257、F-1258、F-1259、F-1260、F-1261、F-1262、F-1263、F-1264、F-1265、F-1266、F-1267、F-1268、F-1269、F-1270、F-1271、F-1272、F-1273、F-1274、F-1275、F-1276、F-1277、F-1278、F-1279、F-1280、F-1281、F-1282、F-1283、F-1284、F-1285、F-1286、F-1287、F-1288、F-1289、F-1290、F-1291、F-1292、F-1293、F-1294、F-1295、F-1296、F-1297、F-1298、F-1299、F-1300、F-1301、F-1302、F-1303、F-1304、F-1305、F-1306、F-1307、F-1308、F-1309、F-1310、F-1311、F-1312、F-1313、F-1314、F-1315、F-1316、F-1317、F-1318、F-1319、F-1320、F-1321、F-1322、F-1323、F-1324、F-1325、F-1326、F-1327、F-1328、F-1329、F-1330、F-1331、F-1332、F-1333、F-1334、F-1335、F-1336、F-1337、F-1338、F-1339、F-1340、F-1341、F-1342、F-1343、F-1344、F-1345、F-1346、F-1347、F-1348、F-1349、F-1350、F-1351、F-1352、F-1353、F-1354、F-1355、F-1356、F-1357、F-1358、F-1359、F-1360、F-1361、F-1362、F-1363、F-1364、F-1365、F-1366、F-1367、F-1368、F-1369、F-1370、F-1371、F-1372、F-1373、F-1374、F-1375、F-1376、F-1377、F-1378、F-1379、F-1380、F-1381、F-1382、F-1383、F-1384、F-1385、F-1386、F-1387、F-1388、F-1389、F-1390、F-1391、F-1392、F-1393、F-1394、F-1395、F-1396、F-1397、F-1398、F-1399、F-1400、F-1401、F-1402、F-1403、F-1404、F-1405、F-1406、F-1407、F-1408、F-1409、F-1410、F-1411、F-1412、F-1413、F-1414、F-1415、F-1416、F-1417、F-1418、F-1419、F-1420、F-1421、F-1422、F-1423、F-1424、F-1425、F-1426、F-1427、F-1428、F-1429、F-1430、F-1431、F-1432、F-1433、F-1434、F-1435、F-1436、F-1437、F-1438、F-1439、F-1440、F-1441、F-1442、F-1443、F-1444、F-1445、F-1446、F-1447、F-1448、F-1449、F-1450、F-1451、F-1452、F-1453、F-1454、F-1455、F-1456、F-1457、F-1458、F-1459、F-1460、F-1461、F-1462、F-1463、F-1464、F-1465、F-1466、F-1467、F-1468、F-1469、F-1470、F-1471、F-1472、F-1473、F-1474、F-1475、F-1476、F-1477、F-1478、F-1479、F-1480、F-1481、F-1482、F-1483、F-1484、F-1485、F-1486、F-1487、F-1488、F-1489、F-1490、F-1491、F-1492、F-1493、F-1494、F-1495、F-1496、F-1497、F-1498、F-1499、F-1500、F-1501、F-1502、F-1503、F-1504、F-1505、F-1506、F-1507、F-1508、F-1509、F-1510、F-1511、F-1512、F-1513、F-1514、F-1515、F-1516、F-1517、F-1518、F-1519、F-1520、F-1521、F-1522、F-1523、F-1524、F-1525、F-1526、F-1527、F-1528、F-1529、F-1530、F-1531、F-1532、F-1533、F-1534、F-1535、F-1536、F-1537、F-1538、F-1539、F-1540、F-1541、F-1542、F-1543、F-1544、F-1545、F-1546、F-1547、F-1548、F-1549、F-1550、F-1551、F-1552、F-1553、F-1554、F-1555、F-1556、F-1557、F-1558、F-1559、F-1560、F-1561、F-1562、F-1563、F-1564、F-1565、F-1566、F-1567、F-1568、F-1569、F-1570、F-1571、F-1572、F-1573、F-1574、F-1575、F-1576、F-1577、F-1578、F-1579、F-1580、F-1581、F-1582、F-1583、F-1584、F-1585、F-1586、F-1587、F-1588、F-1589、F-1590、F-1591、F-1592、F-1593、F-1594、F-1595、F-1596、F-1597、F-1598、F-1599、F-1600、F-1601、F-1602、F-1603、F-1604、F-1605、F-1606、F-1607、F-1608、F-1609、F-1610、F-1611、F-1612、F-1613、F-1614、F-1615、F-1616、F-1617、F-1618、F-1619、F-1620、F-1621、F-1622、F-1623、F-1624、F-1625、F-1626、F-1627、F-1628、F-1629、F-1630、F-1631、F-1632、F-1633、F-1634、F-1635、F-1636、F-1637、F-1638、F-1639、F-1640、F-1641、F-1642、F-1643、F-1644、F-1645、F-1646、F-1647、F-1648、F-1649、F-1650、F-1651、F-1652、F-1653、F-1654、F-1655、F-1656、F-1657、F-1658、F-1659、F-1660、F-1661、F-1662、F-1663、F-1664、F-1665、F-1666、F-1667、F-1668、F-1669、F-1670、F-1671、F-1672、F-1673、F-1674、F-1675、F-1676、F-1677、F-1678、F-1679、F-1680、F-1681、F-1682、F-1683、F-1684、F-1685、F-1686、F-1687、F-1688、F-1689、F-1690、F-1691、F-1692、F-1693、F-1694、F-1695、F-1696、F-1697、F-1698、F-1699、F-1700、F-1701、F-1702、F-1703、F-1704、F-1705、F-1706、F-1707、F-1708、F-1709、F-1710、F-1711、F-1712、F-1713、F-1714、F-1715、F-1716、F-1717、F-1718、F-1719、F-1720、F-1721、F-1722、F-1723、F-1724、F-1725、F-1726、F-1727、F-1728、F-1729、F-1730、F-1731、F-1732、F-1733、F-1734、F-1735、F-1736、F-1737、F-1738、F-1739、F-1740、F-1741、F-1742、F-1743、F-1744、F-1745、F-1746、F-1747、F-1748、F-1749、F-1750、F-1751、F-1752、F-1753、F-1754、F-1755、F-1756、F-1757、F-1758、F-1759、F-1760、F-1761、F-1762、F-1763、F-1764、F-1765、F-1766、F-1767、F-1768、F-1769、F-1770、F-1771、F-1772、F-1773、F-1774、F-1775、F-1776、F-1777、F-1778、F-1779、F-1780、F-1781、F-1782、F-1783、F-1784、F-1785、F-1786、F-1787、F-1788、F-1789、F-1790、F-1791、F-1792、F-1793、F-1794、F-1795、F-1796、F-1797、F-1798、F-1799、F-1800、F-1801、F-1802、F-1803、F-1804、F-1805、F-1806、F-1807、F-1808、F-1809、F-1810、F-1811、F-1812、F-1813、F-1814、F-1815、F-1816、F-1817、F-1818、F-1819、F-1820、F-1821、F-1822、F-1823、F-1824、F-1825、F-1826、F-1827、F-1828、F-1829、F-1830、F-1831、F-1832、F-1833、F-1834、F-1835、F-1836、F-1837、F-1838、F-1839、F-1840、F-1841、F-1842、F-

# フライトシミュレーターの最強環境構築

自分に合った操縦システムを手に入れることからフライトシミュレーターは始まる。ここでは、ジョイスティックの選択から改造、キーバインドのコツに至るまで、最高の操縦環境を得るためのさまざまな製品や方法を紹介する。

## フライトシミュレーターにおけるアナログ操作の必要性

FSでは、アナログジョイスティックという言葉がよく聞かれる。デジタル化をよとする風潮がある中、なぜアナログなのであろうか。

デジタルジョイスティックでFSを操作すると、どのようなのかを説明すると分かりやすい。ほんの少し機体を右に傾けようとしてスティックの右を入力する(傾ける)。すると、機体は操縦桿を力いっぱい右に倒したような挙動をするのである。この操縦環境では、機間砲の照準や離着陸といった微妙な操作が入力できない。

アナログジョイスティックであれば、このような心配はまったくない。右に5度から10度ほどスティックを傾けると、機体は微かに右へバンクする。緊急時の際には、左右いっぱいまでスティックを倒し切ることもあるだろう。その場合、機体は持てる運動性のすべてを発揮して、左右へとロールを打つはずだ。

パソコンのキーボードだけでFSをプレイすることは可能である。しかし、キーボード操作は完全なデジタル操作なので、満足のいく飛行は難しい。そのため、アナログ入力可能な各種スティック、スロットル、ラダーが必要となってくるのである。

## ジョイスティックのハードカスタマイズ

最高の操縦環境を作り上げるために、細かな改造をジョイスティックに施す方法がある。

海外製のジョイスティックは、手の大きな欧米人にあわせて作られている。手が小さい日本人では、ハンドレストに手を預けた状態ですべてのボタンを操作できる人は少ない。その場合、ハンドレストの高さをかさ上げするといひ。

用意するのは発泡スチロールと強力な両面テープだ。カッターナイフで発泡スチロールを彫削して図のようなパッドを作成し、両面テープでスティックに固定する。うまく作れば、パッドに手を預けたままの状態でも、すべてのボタンに手が届くようになるはずだ。重心位置が高くなるため、長時間の操縦でも疲れなくなる利点もある。詳細な改造方法は以下のURLを参照してほしい([http://acehanger.net/topgun/joystick\\_kaizo.htm](http://acehanger.net/topgun/joystick_kaizo.htm))。



発泡スチロールのパッドを装着した状態のF16 FIGHTERSTICK。スティックの下部にあるハンドレストの高さをかさ上げしているため、ボタン操作が楽に行える。

## お勧めのアナログジョイスティック

### F16 FIGHTERSTICK PRO THROTTLE PRO PEDALS

CH Products社



CH Products社製品のジョイスティック、スロットル、ラダーの最強の組み合わせ。操作精度が高く耐久性に優れた同社の製品は、入門者から上級者まで多彩なユーザー層をカバーする。F16 FIGHTERSTICKは、8wayバットスイッチが一つ、4wayバットスイッチが三つ、プッシュボタン四つを装備する。また、PRO THROTTLEとPRO PEDALSは、他社のジョイスティックと組み合わせることもできるため、ステップアップ用には最適だ。販売は株式会社トワイライトエクスプレス(問い合わせ先 トワイライトエクスプレス/03-5879-7495)。

### F-16 FLCS F-16 TQS RCS PRO THRUSTMASTER



THRUSTMASTER社のジョイスティックと専用のスロットル、ラダーの組み合わせ。実物のスティックかと思えるリアルなフォルムと、高度なプログラム機能が最大の魅力である。マニアには好評の高度なプログラム機能は、逆に入門者には敷居が高く感じられるかもしれない。比較的上級者向けの組み合わせとさええるだろう。販売はアイル株式会社(問い合わせ先 アイルサポート/0424-43-8802)。



## シャープな操縦を実現する パネの交換方法

販売されているジョイスティックは、それぞれパネの硬さが多種多様である。少し硬い、軟らかいといった硬さの違いで、使い勝手は大きく変わってくる。自分に合った硬さにするためには、ジョイスティックを分解し、中のパネを目黒大工店で市販されているものに交換するといふだろう。

参考までに、CH Products社のF16 COMBAT-

STICKの場合にはSR-409と呼ばれるパネを、同社のF16 FIGHTERSTICKの場合にはSR-412と呼ばれるパネを選択する。取り付けの際には、パネをひと巻き切る必要があるが(SR-409の場合)、その時に切り取るパネの長さで硬さの調節ができる。あまりにも硬いセッティングにすると、内部構造がパネの硬さに堪えられなくなり、崩壊することがあるので、注意が必要だ。詳細な改造方法は以下のURLを参照してほしい([http://acehangar.net/topgun/joystick\\_kaizo3.htm](http://acehangar.net/topgun/joystick_kaizo3.htm))。

## キープログラムのコツ

どんなに高機能なプログラムをジョイスティックに採用していても、割り当てがしっかりしていなければ、宝の持ち腐れである。そこで、キーバインドに関する四つの法則を紹介する。

### 基本的な操作は

#### 共通のボタンに配置する

兵装(兵器)発射、兵装選択、エアブレーキ、チャフ、フレア(p.106~109参照)など、FSで頻繁に使用する操作は、どのゲームをプレイするときでも、常に同じボタンに割り当てて。そうすれば、これらの重要な操作を実行するボタンがどこにあったか考えている間に撃ち落とされるといったことはなくなる。

### 統計立てた配置を心掛ける

対空レーダー関係はハットスイッチ1に割り当て、

対地レーダー関係はハットスイッチ2に……といったように、どのゲームでも同じ機能ごとにまとめて配置する。

### 空戦・爆撃中に必要のない操作は 割り当てない

スロットルとジョイスティックを操りながら人差し指ではならないキー以外は、割り当てて必要はない。ナビゲーション関係や確率降にのみ必要な機能は、キーボード操作で十分である。

### 実機に忠実にする必要はない

資料などには、実機のスティック機能が記入されている。これを参考にするとリアルな操作が可能になるようだが、実際は使い勝手が悪くなるだけである。FSでは、現実とは違い視界操作が必要だということを忘れてはならない。自分が使いやすいようにアレンジすることこそが最良なのだ。

## X36F X35T

Saitek社



近未来的なフォルムを採用したSaitek社初の本格プログラムマッピングスティックとスロットル。スロットル下側にラダーボタン(アログ操作可)が装備されており、ジョイスティックとスロットルだけでラダーを併用した細かな操作が可能というアイデア商品である。実売価格がセットで2万円を切るというは驚きだ。プログラム用ソフトは使いやすく、入門者でも簡単に操作できるので、設定、プログラムの容易さ、どれをとってもお勧めである。操作精度のレベルは高いので、上級者も満足できるだろう(問い合わせ先、インターセプト/03-5296-4658)。

## SideWinder Precision Pro

マイクロソフト



マイクロソフトのコントローラーの中では中級に位置付けられるジョイスティック。10月にリニューアルが予定され、USBにも対応する。スティックのひねりの動作をラダーとして使えるため、他社の3点セット(ジョイスティック、スロットル、ラダー)と同数のアナログ操作軸をコンパクトなボディで実現している。ボタンとハットスイッチの数は他社の3点セットと比較すると少ないが、シフトボタンを使うことでプログラムを2倍に増やす。キーボードに手を伸ばす手間を解消するには、同種ソフトを使用して各ボタンにキーを割り当てればよい。インタフェースは非常に分かりやすく、入門者がフライトシミュレーターを始めののに適したジョイスティックである(問い合わせ先、マイクロソフト インフォメーション センター/03-5454-2300)

# 戦闘機操縦のための基礎知識

フライトシミュレーターを楽しむのに最低限必要な操作と基本飛行手順を、F/A-18 KOREAをモデルにして紹介する。ほかのフライトシミュレーターにも通用する基本操作なので、ぜひ覚えて、奥深いフライトシミュレーターの世界へ踏み出してほしい。

## 操縦の前に知っておきたい単位の違い

初めてFSをプレイする上でまず問題となるのが、高度や速度、距離といった単位の違いだ。ほとんどのFSでは、われわれ日本人が日常使用するものと違う単位を採用している。この単位の違いはあらかじめ理解しておきたい。

### knots(ノット)

速度を表す単位。1kt=約1.85 km/h

### feet(フィート)

高度を表す単位。1ft=約0.3m

### miles(マイル)

距離を表す単位で、日本語では海里ともいう。

1ml=約1.85km

## 基本操作

航空機を飛ばすために必要な基本操作を紹介する。

### ピッチング

スティックを前後に倒すことによって昇降舵が動き、これによって機首が上下する。奥に倒すと機首が下がり、手前に引くと機首が上がる。

### ヨーイング

左右のペダルを踏むことによって方向舵が動き、機首を左右に動かすことができる。

### ローリング

スティックを左右に倒すことによって補助翼が動き、機体を左右に傾けることができる。

### 推力

スロットルを前後に倒すことによって、エンジン出力を増減できる。前に倒すと出力アップ、手前に引くと出力ダウン。



基本はこの四つの動きの組み合わせで操縦する

そのほか、以下の補助的な機能を使うゲームもある。

### フラップ

揚力(機体を浮かせる力)を増す装置(下げ翼ともいう)で、離着陸や低速での旋回で機体を安定さ

せるのに使う。最新の航空機では自動で動作する。



主翼後部の折れている翼がフラップだ

### エアブレーキ(スピードブレーキ)

空気抵抗を増やして大きく減速させる装置。主に速度が出るジェット機に装備される。



エアブレーキは航空機により位置が異なるが、普通はこのように機体の一部が深く凹みになる

### アフターバーナー

エンジンの排気部に燃料を直接噴射して再度爆発させ、さらに出力を得る装置。爆発的な加速を得られるが、機体が破損なだけに燃料消費もとんでもないので、燃料の残量には十分注意しよう。一部のジェット機で使うことができる。



アフターバーナーを使用すると、強力な推進力を見ることが出来る

これらの基本操作を組み合わせることによって、多彩な機動(マニューバ)を繰り出せるようになるが、最初は焦らずに、一つ一つの操作を確実にマスターしよう。

## 離陸手順

FS によっては、エンジンを始動させてタキシング（滑走路まで機体を自走させる）させなければならないものもある。タキシングさせるときは速度オーバーに気を付けよう。航空機は地上での高速走行はとても苦手、あまりに速度が速いと横転する危険もある。

滑走路にきちんと乗せることができれば、いよいよ離陸である。まずは安全のために車輪をロックし、揚力を高く得るためにフラップを下げておく。そして、車輪をロックしたままスロットルを奥まで倒す。機体が沈み込んだらブレーキを解除してそのまま加速、離陸速度（FS により違う）に達したら、ゆっくりとスティックを引き起こして離陸する。後は車輪とフラップを収納して上昇だ。



揚力が多くなると重量がかさみ、離陸に必要な滑走路は長くなる

## 飛行操縦

上昇、下降には先に説明した昇降舵を使う。スティックを引けば機首が上がり上昇、スティックを押せば機首が下がり下降といった具合だ。ここで注意しなければならないのは速度だ。重力に縛られている以上、そのまま上昇すると速度が落ちて失速、下降すると速度が増し舵が利きにくくなる。スロットルを調整して、速度を維持できるように練習しよう。

旋回にはスティックを左右に倒して、旋回したい方向に機体を傾ける。傾けた角度が大きいほど速く旋回する。実際にこの操作をすると、機首がどんどん下がっていく。当然高度も下がるわけで、これを防止するには若干スティックを引いて機首が下らないように調整する。

旋回では速度が少し落ちるため、スロットルで

の速度の調整も忘れないように。

急激に旋回したいのなら、機体を90度横に傾けてからスティックを引くといい。高度が落ちることで落としたいくない場合は、逆側にラダーをかけて修正する（トップラダー）。スティックを引いた分だけ急激に旋回できるこの方法は、ドッグファイトで多用することとなる。

スティックを引けば引くほどG（重力）も大きくなり、速度も落ちる（最悪失速することもある）。このとき、速度の低下をできるだけ抑えられることができれば、急旋回も長く続けられ、ドッグファイトで優位に立てるのだ。



機体は真横の力を加えて、機体を調整する程度にスティックを操作するとスムーズにいく



急旋回では速度も落ちる。逆転計をしっかりと見ながら練習しよう

## 着陸、着艦の手順

滑走路をレーダーや目視で発見して、そのままその方向へ向かってしまうと、最後に滑走路に乗せるだけの余裕がなくなってしまう。そこで、滑走路の延長上のあるポイントで飛行目標とし、その手前から滑走路に向かって緩急回入るようにすると、きれいに進入できる。

うまくアプローチできたら、いよいよ着陸だ。速度を落とし、フラップ、ギアも下げて、アプローチコースに乗せる。アプローチコースは目に見えない飛行経路のことで、これは計器で確認できる。ここで注意しなければならないのはピッチングだ。機首が下がっていると、速度がどんどん増す上に機首から滑走路に突っ込んでしまう。基本的には、水平よりも若干機首を上げて、その位置にピッチングを固定。後はスロットル操作のみで降下速度をコントロールする。つまり、右手で姿勢を固定したら、後は左手の操作のみで着陸する感覚になる。滑走路が近い状態からこれができるようになれば一人前だ。

着艦の場合は艦尾から進入する。着陸用の甲板は艦に対して約10度斜めに

なっているので注意すること。空母もゆっくりと直進しているのでコース取りは結構難しい。

着艦の場合は一点を狙って降りないと止まらない。機体後部のフックを甲板のワイヤーにたたきつけるように引っ掛けて停止しなければいけないからだ。

接地した瞬間には、必ずスロットルを前に押し込んでエンジン出力を100%まで持っていく。これをしないと、引っ掛け損なったときに海に転落してしまう。「失敗した」と思ったときは、すかさずアフターバーナーに点火して、速やかに上昇しよう。



このように滑走路発見後に着陸しようとするとき、艦尾スペースがなくなってしまう



滑走路延長上のポイントに速度を取る。ここからアフターバーナーターンも可能



着陸では、機体は下げない。水平が若干上がった状態を維持し、高度はスロットル操作のみでコントロールする



後部のフックを甲板上のワイヤーに叩きつける。引っ掛け損なったら、加速上昇だ

# 基本戦闘技術を覚えて ドッグファイトに挑戦

基本操縦を覚えたら、いよいよドッグファイトだ。ここではドッグファイトの流れと射撃方法、そして、危険回避の方法を簡単に紹介する。

## ヘッドオン→すれ違い

不意撃ちされない限り、戦闘というのはヘッドオンから始まる。ヘッドオンとは、正面から向き合った状態で戦闘を開始することだ。敵機とすれ違うまでには、さまざまな駆け引きがある。ミサイルの射程ならミサイルを撃ち、機関砲の射程なら機関砲を撃つ。それと同時に、相手の攻撃を回避したり、お互いに有利な位置関係を取ろうとする。これは次の旋回戦に持っていくための布石だ。FSを始めて間もない場合は、そんな余裕はないので、

ジェット戦闘機同士でのヘッドオンは、目に見えない機体の距離から始まる。写真は5.5m先に敵機を捉えた状態



とにかく自分が旋回しやすい速度と高度を維持するようにしよう。

## 旋回から撃墜までの流れ

敵機とすれ違うと、お互いそこから旋回戦に入る。旋回戦はすれ違いのタイミングと速度が重要で、これが適切ならば、旋回で遅れを取ることはない。基本的には敵機が視界から消える瞬間に、敵機の消えた方向へ旋回する。

ジェット戦闘機の場合は、敵機との距離を計器で常にチェックしておけば、すれ違いから旋回に入るタイミングを間違えることはない。

旋回中は正面の視界に敵機が見えない。同じタイミングで旋回したなら、敵機は自分から見て真上に見えるはずだ。多くの FS では、上を見る視界が用意されている。旋回中は、その視界と正面の視界をうまく切り替えるようにしよう。

最近の FS では、PadLock Viewと呼ばれる視点が用意されているものもある。これはバーチャルな視点で、敵機を常に画面内に入るように表示する機能だ。この視点では、敵機を見失わない反面、肝心の正面が見えないために、空間失調(自分がどういう姿勢になっているか分からなくなる状態)に陥ることもある。うまく使い分けよう。

旋回で敵機を照準にとらえることができたなら、後は射撃して撃墜するのみだ。

レシプロ機の場合は、照準を敵機に重ねてトリ

ガーを引けば、機銃が発射されて命中する。しかし、これは無防備に背後を見ている敵機の場合であって、逃げようとする敵機に照準を重ねてもまず当たらない。

これは撃った機銃が敵機に到達するまでの間にタイムラグがあるからであって、きちんと当てるには敵機の進行方向を見越して、その手前に照準を合わせるしかない。

ジェット戦闘機の場合は、照準の位置が常に自動で動いている。これは見越し角をコンピューターが自動的に計算しているからだ。通常は照準が敵機に重なるようにして撃てば OK だ。



PadLock View があれば、どの方向に敵機がいても視界にとらえ続けることが可能だ



固定照準の機体では、自分で見越し角を考えて、敵機の進行方向の手前を撃つようにしないと当たらない



敵機より高度に立ったが、まだ照準にはとらえられないと悩むのは正しい。ここからが一着だ



ネットワーク対戦で敵機を撃墜した瞬間。EJECT(射出)して爆弾ごと射出されるパイロットが確認できる

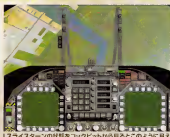
## ブレイク

不覚にも背後を取られてしまった場合は、逃げてチャンスを持つしかない。普通、背後を取られた場合は、ブレイクという機動を使う。敵機の見え方へ急旋回して、後ろに張り付けられるのを防ぐ機動だ。

ブレイクは運動エネルギーも失いやすいので、それで振り切れない場合はスライースターン(一般には135度背面からの旋回)をすることが多い。これは下降という動作が加わったことで、速度を失わずに長く高G旋回を持続できる。これでも不利な



背後を取られかけた時、回避される前にブレイクで逃げる



スライースターンの状態をコックピットから見るとこのように見える。地形を削ぎ切っている様子が見えない

体勢なら、スパイラルダイブ(後述)に移行してチャンス待つ。

## 対空ミサイル回避

対空ミサイルは大きく分けて2種類ある。航空機をレーダーでロックして追尾する“レーダー誘導ミサイル”、航空機の排気口などの熱源を追尾する“赤外線誘導ミサイル”だ。どちらも追尾してくるとい点が厄介だ。これらを撃たれたら、回避するのは一筋縄ではいかない。

ミサイルを回避する方法は、大まかに3通りある。

### 通へい物に隠れる

どの種類のミサイルにしろ、“目”を持っていて、それを使って自機を追尾してくる。それなら、その目から逃れられればいい。具体的には、ミサイルと自機との間に山などがあつたら、その裏側に逃げ込む。目標を失ったミサイルは行き場を失って墜落していくだろう。

### ミサイルをだます

航空機にはミサイルに対抗するための装備があ

る。それがチャフとフレアだ。

チャフは細かい金属片をばらまき、レーダー誘導ミサイルのレーダーを反射させて、それを自機だと思わせるものだ。一方、フレアは金属を高熱で燃焼させ、赤外線誘導ミサイルにそれを自機だと誤認させるもの。これらの装備を回避機動と共に効果的に使うことで、ミサイルをうまく回避できる。ただばらまいただけではなかなかだまさない。



降落下からフレアを併用して赤外線誘導ミサイルを回避した瞬間。ミサイルはフレアに命中して爆発している

### 機動で回避する

ミサイルは戦闘機よりも小さく回ることができない。そこで、ぎりぎりまで引きつけて急旋回したり、ミサイルに対して垂直に進路を取り、速度で振り切ったりして回避する。こういった回避方法は、チャフやフレアとセットで使うのが普通だ。

それでもミサイルの頭は相当賢く、戦闘機の動きを予測してくるものもある。ミサイルの回避はコンピューターとの戦いでもある。

## 機関砲、機銃の回避

まず、ジェット戦闘機について解説する。機関砲は非常に強力な、下手すると数発で機体が木っ端みじんとなるだろう。恐ろしい兵器だが、飛行速度も速いため、当てるのはなかなか難しい。

正面からの撃ち合いになると、すれ違いまでがあつという固いので、反射神経が要求される。敵の機関砲の光点が見えている間は、とにかく回避に専念しよう。

また、一瞬で通り過ぎるこの間は、同時に複数の操作に専念できないことが多い。特に、機関砲を撃っている側は射撃に専念しているの、速度オーバーなどに気付かないのだ。下方へ逃げて敵機を速度オーバーを誘い、旋回戦に持って行って背後を取る、というのが効果的な防御法だ。

後ろを取られた場合、威力が威力だけに即

座に死を意味する。死にものぐるいで回避するしかない。

一方、レプリコ機の機銃は、ジェット戦闘機の機関砲に比べると威力は弱いので、数発食らったぐらいでは、まず致命的なダメージを受けることはない。正面からの撃ち合いの場合は、撃ってくる機の機首をよく見て、狙われないよううまく回避しよう。

また、追尾されているときは自分の飛行コースに敵機が乗ってこないように、ジグザグに外す必要がある。軸線が一緒だと、撃たれる弾が“線”となるので着弾する数も多いからだ。どうしても外せない場合は、交差するようにすると撃たれる弾が“点”となるので着弾する可能性も低い。

ちなみに、ジェット戦闘機でこれをやるのはご法度だ。機関砲の連射速度がけた違いに速いので弾幕をものに溶けてしまう。



わずかな差でも致命的なダメージにつながる



機体の性能面をうまく利用できれば近接も可能だ

# 高等戦闘技術(対空編)

基本編で紹介したあらゆる動き(ローリング、ピッチング、ヨーイング)を組み合わせれば、ACM(Air Combat Maneuver)と呼ばれる機動ができる。単なるブレイクの応酬から、一歩進んだ高等空戦機動を身に付けよう。

## 空間を縦横に活用する

地面に対して横(水平)に回る方法は前項で説明したとおりだ。ここでは、縦機動と呼ばれる地面に対して垂直に行う機動を考えてみよう(図1)。



図1

航路機が最も早く旋回できる速度(コーナー速度)というのは機体によって決まっており、それより遅くても速くても最良の旋回をすることができない。

航路機が上昇すると、速度を犠牲にして高度を得ることができるし、下降すると、高度を犠牲にして速度を得ることができる。縦機動をマスターすることで、自分の速度が空戦速度に達していないときや、逆に、速度が出過ぎているときに空戦となっても、素早い対応が可能となる。

## 縦機動+横機動をマスターする

ベテランパイロットは、縦機動と横機動をミックスして斜めに機動する。垂直では速度を殺し過ぎるときや、水平では速度が維持できないとき(旋回によって速度が落ちるため)など、縦と横のバランスを微妙に変えることで、最適な速度域へ持っていく。以下で説明するさまざまな機動は、すべてこの斜め機動を必要とするものばかりだ。付録CD-ROM収録のSu-27リプレイファイルを研究して身に付けよう。

## 代表的な空戦機動

### ハイヨーヨー機動

こちらが高速で飛行しているときに、自分より速い敵機や高速中の敵機を回避するため、自分の速度を殺して高度に変換、上方から襲い掛かる機動である。



### ローヨーヨー機動

こちらが低速で飛行しているときに、少し速い敵機を回避するために、自分の高度を殺して速度に変換、下方から襲い掛かる機動である。





## ベクターロール機動 (別名:ラグバースhootロール機動)

ハイヨーヨー機動の発展で、ハイヨーヨー機動の頂点付近で機体をひねることで、ロール方向を変えずにスムーズに敵機を追う機動。いったん敵の機動軌跡と交差してから、反転上昇するところが、特色である。



## ディフェンシングスパイラル機動

ラダーを交えた急激ならせん降下を行い、相手が追従できなくなるところで離脱する機動。完全に背後を取られたときなどに、起死回生のために用いる。ただし、失敗すれば、速度も高度も失った状態になるので絶体絶命だ。最後の切り札だと思っておこう。



## ローリングシザース機動

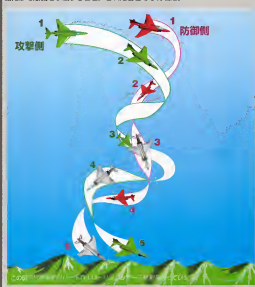
敵機に後ろを取られたときの起死回生手段の一つで、相手の動きを見ながら激しく切り返しを重ねることで、相手をオーバースhoot (前に飛び出させる) させるのがシザース機動である。度回しながら切り返すことで、さらに急減速してオーバースhootの可能性を高めるのがローリングシザース機動だ。



## バーチカルローリングシザース機動

ディフェンシングスパイラル機動に切り返しを加えることで、絶体絶命の状況から、逆転を狙う究極機動。反転降下しながら自機と敵機の位置関係を常に把握し続けるのは至難の業だが、成功すればTop Gunパイロットを自慢できるだけの自信が付くかもしれない。

加速減速を不規則に行うことで、敵機が初・中級者ならば、加速減速や引き起こしのタイミングを間違えて地面衝突などということもあり得る。ベトナム戦争時は、これで何機かの北ベトナム空軍機がマニューバブル (訳語を使わず機動だけで敵機を撃破すること) されたことでも有名だ。



# 高等戦闘技術（対地編）

フライトシミュレーターにおける花形は対空戦だけではない。奥が深く、技術の必要な対地攻撃を紹介しよう。

## 对地兵装紹介

Jane's F15、SU-27 FLANKER、F/A-18 HORNET 3.0などの対地攻撃が複雑なFSなどでは、しばしば対地兵装の選択を誤ることがある。爆弾と呼ばれる対地兵装をざっと紹介する。

自由落下通常爆弾(通称アイアンボム)

MR-82、83、84やFAB-500(ロシア表記ではΦA B)などがこれに該当する。一般に、後ろの数字が大きいくほど炸薬量が多い。これはオールマイティな爆弾で破壊力も高いが、誘導装置がないので、爆撃の腕が問われる。また、自由落下爆弾の後部に減速用のフィンやバリュートを追加して爆弾の落下速度を遅めたタイプも存在する。これは、低空での爆撃でも機体を損傷しないようにするために開発されたものである。



SUPER E2000の自己防衛機構より

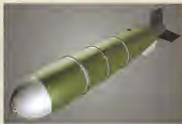
### レーザー誘導爆弾

GBU、KAB（ロシア表記ではKAB）などの名前の付く爆弾である。専用の装置から、目標に向かってレーザーを発射し、跳ね返ってくるレーザーを爆弾がキャッチする。その後、その軌跡をたどって目標へ突入するという精密誘導爆弾である。大型のものが多く破壊力は高い。



### クラスター／ディスベンサー爆弾

一見して少し太ったアイアンボムのような弾体内部に、何十、何百といった子爆弾を内蔵している。指定された高度になると殻が開き、内部から無数の子爆弾が飛び出し、広範囲に落下して爆発する。効果範囲は広いが、対象は敵目標だ。



### A.C.E Flight School



<http://acehanger.net/school/>

## PC-TopGun

*The Flight Simulator School*  
Since 1992

**PC-TOPGUN**

貴方は **11125** 人のTopGun入隊生です。

[James F15][F22 ADF][Su27][Sabro][WarBirds][戰國機動研究]  
[F284][Onho Flight Sim Tool]

<http://acehanger.net/topgun/>

ここでは紹介しきれない対戦兵器の使用法や特徴などについて解説しているので参考にしてください。また、本誌付録CD-ROMにもA C E Flight SchoolのWEBコンテンツの一部 (EFFECTILE) を収録しています。

### 滑走路破砕爆弾

滑走路破壊専用の爆弾で、修復に時間のかかる大穴を開けたり、小さな穴を無数に空けたりする特殊弾薬だ。滑走路用子弾を無数にまき散らすディスペンサータイプや、滑走路奥深くに突き刺さってから爆発するタイプなど多種多様なモデルがある。



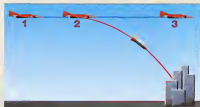
ここに挙げたものは、爆弾と呼ばれているものの一部だけで、実際のFSでは、対地ロケット、対艦ミサイル、対地ミサイル、対レーダーミサイル、巡航ミサイル、対人工衛星ミサイル、ペネトレーター爆弾、核爆弾など多種多様な対地兵装が登場する。これらを使いこなせるようになれば、最強のボンバーになれるはずだ。

## 爆撃方法

用途によって多様な爆弾が存在するが、爆弾の投下も状況に合わせた方法を選択する必要がある。以下に三つの爆撃方法を解説する。

### 水平爆撃

水平に飛行しながら、爆弾を投下する方法(図1)。水平に飛行して目標へ直進、HUDに表示されるマーカーを目標に合わせて、ボタンを押すだけという爆撃法(現代の戦闘爆撃機の場合)で、低空投下した方が精度が高くなる。もっとも、敵勢力下で、平和な水平飛行が続けられることは少ないだろう。

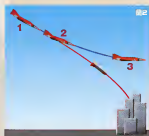


### 急降下爆撃

コンピューター射爆照準機などがなかった大戦中の戦闘機、強襲機は急降下することで目標を視認、目分量で爆弾を投下していた。急降下していると、機体の進む方向と爆弾が落ち

てゆく軸線があまり変わらなくなるため、機体直下の照準のすぐ下に目標が隠れたくらいで投下するとよく当たる。もちろん、現代機でも急降下爆撃を行うと精度が向上することは言うまでもなく、急激な機動の合間に投下することができるため、敵勢力下での攻撃も可能だ(図2)。

手順としては、水平飛行中に斜め下に目標を確認、スライスターンで突入するのが基本。高等テクニックとして、ズームアップ爆撃という方法もある(図3)。低空進入、低空離脱するため、機体が敵対空砲火にさらされる時間が短く、サバイバビリティに優れるが、難易度は高い。



### トス爆撃

目標に向かって地表すれすれで突入し、目標到達直前で機首を上げ、その瞬間に爆弾を投下する方法(図4)。爆弾は大きく放物線を描いて目標へと突入するため、地表すれすれから放ったにもかかわらず、相当な飛距離を得ることができるという仕組みだ。うまくやれば、対空砲をアウトレンジすることも可能だが、放物線を描いて投下した爆弾を目標に当てられるようにするには練習が必要となる。



# フライトシミュレーターにおける 通信対戦のだいご味

フライトシミュレーターもほかのゲームと変わらず、ネットワーク対戦機能が装備されているものが多い。ここでは、F/A-18 KOREAを例に取り上げ、マルチプレイのだいご味について触れておきたい。

## F/A-18 KOREAの対戦

F/A-18 KOREAの対戦は、F-22 エア・ドミニオンファイター、EF2000と並んで高い人気を得ている。これは、多人数で簡単に対戦できることから、その理由がうかがえる。4人で接続しても、まず弾かれることがない。ジェット機ものでは、唯一4人でストレスなく対戦できるFSといえるだろう。

しかし、このソフトは発売からもうすぐ1年を経過しようとしているだけあり、演出面では最新のFSに一步も二歩も遅れを取っている。その分、比較的旧式なマシンでも十分楽しめるほど動作は軽い。Voodooチップを搭載した3Dアクセラレーターがあれば、きれいなグラフィックを楽しめるが、未搭載機種でもPentium 100MHz程度のマシンであればプレイには支障がない。

マシンスペックに大きな開きがあるとし



ビルを背景に敵機はミサイルを発射！ とういう言葉は、FS中ならではの楽しみだ



赤外線誘導対空ミサイルAIM-9M(サイドワインダー)発射の瞬間。この後、煙のような白煙を吐きながら前進に突き進む

ても、これらの旧機種で平等に楽しめるソフトは、まさに対戦向きで、多くの人が集まるのも納得できる。また、非公式だが、PC-9821シリーズでも制限付きながら動作するらしく、KALIIに対戦で訪れる方もいることを付け加えておく。

## 2 on 2チーム戦に挑戦

F/A-18 KOREAが、ほかのFSと決定的に違うところは「死角の多さ」にある。ほとんどのFSがドッグファイト中に任意の敵機をPadLock機能で簡単に狙えることができるようになっているが、それが簡単にはできないのである。特に、1機と戦闘している間に別の1機をすぐにとらえるのは非常に難しく、視界を切り替えて背後を確認しないと2機目に狙われることになりかねない。また、「レーダー-SDM」といわれるほどレーダー操作が忙しいことから、死角の多さに拍車をかけている。

このため、F/A-18 KOREAでチーム戦を勝ち抜くためには、戦闘空域に長く居座らない、僚機と協力してお互いの死角をカバーするといった、実践さながらのテクニックが必要である。

逆にいうと、FSでこれだけ多くの要素を盛り込んだ戦いができるF/A-18 KOREAの2 on 2チーム戦は、いろいろなシチュエーションが盛りだくさんで、慣れるとその面白さが病みつきになる。内容も非常に奥深い。ぜひこの対戦で、個人技術だけでなく、僚機との連携といった一歩上の空戦技術をマスターして、総合的な力を磨いていこう。



僚機と共に前進中にスタンバイ。Good Luck! と無線を交わして前進



戦闘中の場面。遠敵が射程外なので、敵が密着してくるまで待てる。すぐに前進を始めて死角をカバーしよう



ヘッドオンからのすれ違いの瞬間。両機はヘッドオンで攻撃せず、すれ違いの敵から戦闘を脱出しようとしている

## チーム戦の基本戦術

チーム戦での基本は編隊を組みこことである。慣れないうちはあまり意識せず、僚機と一緒に戦闘に入るようにすればいい。片方どちらかが前に出過ぎると、そちらに攻撃が集中し、もう片方が援護に入る前に撃破されてしまう危険があるからだ。PadLock Viewで僚機を選択し、真横に見えるようであれば、横並びに編隊を組んでいることになる。お互いに高度差を付けておくと、死角が減るので、より安心だ。

戦闘空域に入ったら、2機の敵機のうち、どちらがどの機を攻撃するか僚機と通信しておくといい。

## チーム戦の応用戦術 アイボール&シューター

先ほど説明した戦いは、2対2の状態から1対1を二つ作り出す戦い方だ。これはパイロット同士の腕の勝負になりやすいが、もし戦力差を感じるようなら、次のような戦い方もある。

その一つがアイボール&シューターと呼ばれる戦術だ。これは1機(アイボール)が前に出て2機の敵機をおびきだし、2機目(シューター)がその背後から挟む戦術で、うまくいけば2機を一網打尽にできる。もし、1機がそれを察知してついていかなかった場合は、アイボール側は不利な体勢からの1 on 1となるので、アイボール側に戦闘技術が要求される。このあたりの攻守のチェンジは柔軟にそして素早く行わなければならない。

## 音声無線通信に挑戦

対戦中のチャットには、音声を使うといい。即座に会話ができるので、チーム戦では効率が良くなる。対戦相手に使った敵の反応が分かりやすいというメリットもある。電話を使うという手もあるが、全国、全世界の人々と対戦するとすると、あまりにコストがかかりすぎる。

そこで推奨したいのが、インターネット電話である。アクセス料金と通話料金だけで世界中のプレイヤーと会話できる。ただし、1台のマシンでゲームをしながら音声通信をすると回線負荷がかかり、ゲームにならないので、ISDNと2台のパソコンを使った音声通信の手順を紹介しよう。

やり方は単純かつ強引で、1台のマシンをインターネットに接続し、NetMeetingやInternetPhoneで僚機になる人と接続し、音声通信する。接続を確認したら、もう1台のマシンで対戦するといった具合だ。課金や回線コストは倍かかるが、電話で直接

基本的には、片方に戦力を集中させるともう片方を自由にさせてしまうので、同じ目標を攻撃しないようにしたい。

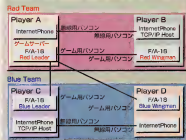
また、戦闘突入直前に編隊の幅を広げるのはかなり有効である。左右から挟むような形にすれば、2機の敵のどちらが自分に向かってくるかを簡単に把握でき、挟み撃ちの格好になるので、攻撃目標の変更もしやすい。これに対して仕掛けられたチームは、もう1機を攻撃するのに機首の向きを大きく変えなければいけないので、その間書きでできることになる。この差は大きい。



手前側の編隊は攻撃目標の変更が容易だが、奥側はそうはいかない。この場合は手前側が機首となる。機首の向きを付けてやるとさらに効果的だ。



1機をとりこにして、後ろから一網打尽にする戦術。たとえ失敗させることができても、アイボールが撃破されるようでは成功とはいえない。



F/A-18 KOREAの対戦で、4人で音声無線を実現するための接続図。上がRed Team、下がBlue Teamだ。専用IPアドレスは省略して接続する。ゲーム用パソコンは通常の接続方法でOKだ。



ゲームのイメージで表すこととなる。敵へのチャットは通常どおりゲームのチャットを使用し、僚機へは音声を使うことになる。

# 一風変わった遊び方と エアロバティック

フライトシミュレーターが、ただ飛び上がって作戦を完遂して帰還するだけのゲームだと思ったら大間違いだ。ここでは、一風変わったフライトシミュレーターの楽しみ方と高等テクニックであるエアロバティックを紹介する。

## フライトシミュレーターの遊び方あれこれ

### くぐり抜け専門家

FSの中には、さまざまな場所をくぐり抜けることができるものがある。橋の下などは序の口。スクランブル機用ハンガー（EF2000）、空母の整備デッキ（マイクロソフトフライトシミュレーター 98、以下FS 98）、高圧電線（SU-27 FLANKER、以下SU-27）、列車用トンネル（GUNSHIP 2000）などもくぐることが可能だ。くぐり抜けるのにそれほどテクニックを必要としない場所もあれば、空中戦で勝利するより難しい場所もある。これらのくぐれるポイントを探すだけでも楽しいが、難易度の高いくぐりを成功させれば思わずリプレイに撮って鑑賞したくなる。

今まさにハンガー（空母機）をくぐらんとするF/A-18のcockpitからの映像（F/A-18 KOREAより）



また、普通にくぐりだけなら簡単な場所も、背面飛行やナイフエッジ飛行（p.117参照）でくぐるとなると難易度は急激に上昇する。

新しいFSを購入したら、遊覧飛行を兼ねてくぐれる場所探しにでかけてみよう。

### どこでも着陸

FSには、道路や橋に着陸できるものがある。F/A-18 HORNET 3.0などでは、未舗装路面への着陸の際、降着装置が破損するが、橋は破損せずに着陸できる。もっとも、ただ着陸するだけでなく、再度離陸可能とするために手前ぎりぎりまで接地し、橋の中ほどまでの間で完全に停止させるのは、少しコツが必要だ。

橋に着陸して羽を休めるF/A-18（F/A-18 KOREAより）



### 「美」を追求する

離陸、着陸、空戦、対地攻撃。それぞれの場面において、ちょっとしたミスや雑な操縦は、はっきりとリプレイファイルに現れる。本当にFSがうまい人は、離陸から着陸まですきのない、本当に美しい操縦を披露してくれる。しかし、このような操縦は普段から練習すれば、できるようになるものだ。まず、リプレイファイルを見たら、だれもが「美しい」と思うような飛行をするように心掛けてみよう。意外と難しいことに気付くはずだ。

例えば、ただ離陸するだけでなく、離陸速度に達したらすぐにギアを上げ、滑走路端まで零高度をぐんぐんと加速、滑走路端で機首を60度以上に振り上げロケット上昇してみる。空戦をするにしても、絶体絶命の状況から高等な空戦機動を駆使して起死回生を狙う。このような飛行は、カッコいいを越えた美しさがある。

美しい飛行は、うまく制御された飛行である。すなわち、うまくなければ美しくは飛べない。普段から美しさを考えて飛んでいけば、意識しないうちにFSの達人となることだろう。

### 航空写真家になろう

前述した美しさを追求する飛行はナルシスティックだが、究極のナルシズムはやはりリプレイファイルの編集とスクリーンショットの撮影だろう。リプレイファイルの編集といってもピンとこない方もいるかもしれない。そもそも、現在発売されている編集

可能なリプレイ機能を持ったFSは、SU-27とFS 98だけなのである。

リプレイファイルの編集とは、撮影したリプレイファイルの再生／一時停止をくり返し、そのシーンごとにビューを指定することである。これを数秒から十数秒の間隔で切り替えることで、映画のような効果を生み出せる。

操縦テクニックだけで美しいリプレイファイルが作れるのは、F/A-18 HORNETシリーズのように、ビューを閲覧者が手動変更しなくてはならないFSの場合である。前述の二つのゲームのリプレイは、操縦とカメラワークがシンクロナイズして初めて完成するのだ。今後発売されるFSにも、このようなリプレイ機能を感じ込んでほしいものである。

リプレイこそないが、美しい地形がスクリーンショットを引き立てるF-22 エア・ドミニオン スパイダー





## エアロバティック入門

エアロバティック飛行は、日本語に訳すと曲技飛行である。この言葉を知らなくても、Thunder Birds、Blue Impulseといった曲技飛行隊の名前を聞くと、ピンとくる方もいるだろう。

FSでは全周回視界を得られないため、残念ながら曲技飛行隊のような集団でのエアロバティックは不可能だ。しかしながら、単機でのエアロバティックは完璧に行うことができる。現実では危険過ぎて絶対にできないような大胆なパフォーマンスも、FSならば可能である。

しかし、コックピットの中でいくら自己満足に浸ったところで、観客からきれいに見えていなければ意味がない。すなわち、リブレイ機能とスモーク機能を併せ持つFSが必要となる。また、第三者に見せるとなれば、編集可能なリブレイ機能も必要となる。結果、前述の通りSU-27とFS 98の2本のFSにしばられてしまうのである。

特にSU-27は、くぐる場所が多く、当たり判定がしっかりしており、スモークがウイングチップ式なので挙動が見やすいといった特徴があり、エアロバティックを極めるためにはぜひとも手に入れたいFSである。詳しい情報は、PC-TopGunのページを参考にしてほしい。

以下にSU-27で行った各種エアロバティック飛行を紹介していく。付録CD-ROMには、筆者が飛行し、編集したリブレイファイルが数本収録されている。ここで紹介する機動を盛り込み、さらにいろいろな技も付け加えて収録されているので、自分で実践するときの参考にしていきたい。

### 零高度背面

難易度 ★☆☆☆☆

零高度で垂直飛行する。最初のうちには難しいかもしれないが、コツをつかめば簡単だ。



### フック

難易度 ★☆☆☆☆

坂道中にコブラ機動（コブラが機首をもたげた姿から命名された機動）を行う機動。SU-27では400~500ktのとき、Kキーでコブラが機動できるが、これをうまく使った機動である。旅客席を指定した射撃場の上でやっているが、出ず場所を含むのと、その後の展開が難しい。



### 零高度テイクオフロール

難易度 ★★★★★

離陸直後に零高度（Alt=0）でゆっくりと（こころに注目）でロール（α.106のローリングを参照）を数回打つ機動。漂っている間だけスティックを前方に突くようにするのがコツ。



### 電線バレルロール

難易度 ★★★★★

電線、線路にもきちんと当たり判定のあるSU-27では、難易度が高い技である。少し早めに引き起こして下をコントロールするのがコツ。リブレイで見たとときに、スモークがきれいならせんを描くようにするには、かなりの慣熟が必要だ。



### ナイフエッジ操車場抜け

難易度 ★★★★★

ナイフエッジ機動とは、ラダーで機体をつり上げ、機体を90度回転させた状態で直進飛行する機動だが、それを操車場の支柱の横、零高度で行ってしまうというもの。絶妙なラダーワークが必要される。



### サイドスリップ / テイルスライド

難易度 ★★★★★

前進しかできないはずの戦闘機を、尾翼側から進ませるのがテイルスライド。サイドスリップとは、画面のように機は水平に保ちながらテイルスライドをするからである。電筒が天を向いている状態を維持し、前後にもすれないのが絵的には最高だが、難易度も高い。



Vol.006

# ULTIMA ONLINE THE SECOND AGE ベータテスト速報

ブリタニアに新たな  
冒険の時代がやってきた  
ベータ版で判明した新世界の情報満載

本誌9月号で紹介した「ULTIMA ONLINE THE SECOND AGE」(以下、UOT2A)の全貌が、いよいよ明らかにされた。UOT2Aとは、1サーバーに3000人規模で同時にプレイできるネットワークロールプレイングゲーム「ULTIMA ONLINE」(以下、UO)のアドオンである。このUOT2Aは、ただのアドオンと呼ぶには、あまりにも膨大な追加要素を含んでいる。9月初旬から始まったベータテストを基に、新世界の情報を可能な限り紹介していこう。

文/安井 勉

## 新世界の発見

ブリタニアを襲った大地震が引き起した大規模な地形変化は、今まで作家の描きかただった新世界の発見をもたらした。ブリタニアの統治者たるLord Britishは、探検隊を組織し、未知なる世界の情報を集めた。その情報によると、新世界には定住者があり、文化的にはささいな違いがあるものの、ブリタニア市民と同じ言葉を話し、同じ品物を使っていたという。このことから、はるか昔には行き来が可能だった土地が、現在まで隔絶した世界となっていたことが予想される。新世界には数々の遺物を残した。未知なる生物も多数存在している。Lord Britishは、さらにブリタニア市民から冒険者を募り、新しい発見に満ちた世界の探索を進めようとしている。ブリタニアには、「新世界への旅立ち」という第2の時代が訪れたのだ。

## ベータテスト開始と日本サーバーの設置

大地震による新世界の発見というストーリーを持つUOT2A。もともとプレイヤーの行動の自由度が高いUOだけに、追加シナリオという考え方は適当ではない(決められたシナリオやストーリーはまったくなく、ただ世界設定があるだけなのだ)。従来のUOプレイヤーにとっては、新たな世界、新たな生物、新たなモンスターなどが追加され、創作的なゲームを継続するための重要なタイトルとなっている。また、新規でUOに参加するプレイヤーにとっても、慣習性が向上した画面構成、日本語およびドイツ語チャットへの対応ばかりでなく、自動翻訳機能などの魅力がたっぷり詰まっている。

1997年のUO発売前もそうであったが、事前にテストプレイヤーを募集してベータテストが実施されている。UOT2Aのベータテストの告知は、ゲーム内でLord Britishによって、日本時間の8月11日午後2時に行われた。この告知は、ベータテスト募集の内容も含んでいたが、日本時間では平日の昼間にされたことと、ブリタニア公

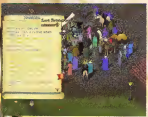
語の英語での放送だったため、日本人プレイヤーのほとんどはベータテストへの参加申し込みができなかった。もっとも、全世界から同時に大量の申し込みが殺到したため、受付はごく短時間で終了したとのことである。今回のUOT2Aは、日本語チャットへの対応など、英語圏のテストプレイヤーだけでは試せない機能も含んでいる。そこで今回は、エレクトロニック・アーツ・スクウェアより、日本人プレイヤー向けのベータテスト募集が行われ、特別にサーバーで行われているテストにおいても少なからず日本人プレイヤーを見ることができている。

また、日本在住プレイヤーにとっては、うれしい知らせが届いた。9月5日午前0時より1時間おきに、先月のベータテスト告知と同様の方法で、日本サーバーの設置がアナウンスされたのだ。「EMPATH ABBEY」のワインが振るころには……」と詩的な表現で飾られたLord Britishの新説は、なんとローマ字(つまり日本語)で行われ、今まで熱心にUOを支持してきた日本人プレイヤーを喜ばせた。日本サーバーの設置時期は、UOT2Aの発売とはほぼ同時というわけがあるが、詳細についてはいまだ不明である。UOプレイヤーにとって、今年のワインほど待ち遠しいものはないだろう。



JOURNALウィンドウに表示されている内容は、「このメッセージをアウンスできることをうれしく思います。EMPATH ABBEYのワインが振るころ、さらの存在をせしめられる新たな世界が出現するであろう」である。

Lord Britishの発見を待っているプレイヤーたち。各所にリーベントバスターリー(蛇の魔眼)入りの窓が設置され、全図に発見の情報が得られる。



## ブリタニアと新世界を結ぶ経路

ベータテストに参加してなくても、従来のUOをプレイすれば、新世界への出入りは楽しがつく。筆者が発見している出入り口は8か所あり、これは従来のプレイヤーを狙ったプレイヤーキラー(PK)が集中することを防ぐためである。出入り口の中には、Moonglowの魔法陣の中のもののような分がやすく便利なものから、今までの1年にわたるUOプレイの中で、1回も訪れたことがないような変わった場所のものまである。UO発売当初から移動しているサーバーでは、すでに平地という平地はプレイヤーの家などの建築物で埋まっており、中には通常の移動手段では到達できないようなこともあるだろう。

表示されるメッセージから、ベットやモンスターなどを連れて新世界への出入りはできないことが分かる。



Moonglowの東部の魔法陣の奥、旗立の目に秘蔵をそえられるのが秘蔵のため、かなり人気があるのでポイントである



下水道の入り口? Britainを本拠とするプレイヤーも、いわれるまでここに出入り口ができたことを知らなかった。もちろん新世界へと続いている



かなり遊び場場所、ダンジョンWormsの北西に位置する。この近くには船を停泊させておけば、移動できる拠点になるかもしれない

## 大幅に機能強化されたチャット機能

ユニコードによる日本語とドイツ語の入力・表示が可能となった。UOT2Aが発売されてしばらくは、UOのみのプレイヤーとUOT2Aプレイヤーが混在することになるため、UOT2Aを使わなくても日本語などの表示は可能となる変更(パッチ)が行われる予定である。

また、ゲームの機能としては史上初であろう自動翻訳エンジンによるチャット機能に採用している。これは英語⇄日本語と英語⇄ドイツ語の翻訳が可能だが、日本語⇄ドイツ語の翻訳はできない。英会話に不安を感じていたプレイヤーでも、積極的に会話ができるようになることは楽しみである。また、NPCのメッセージについても翻訳エン

ジンを通せば、ある程度理解の助けにはなるだろう。しかし、現在のUOでの会話には、略語、スラング、古語、ローマ字、顔文字、なんとオーク語まで含まれており、技術的な問題が予想される。

さらに、チャットウィンドウシステムが追加され、UOの世界の中でIRCのようなチャットチャンネルを開通することができるようになる。参加の拒否、パスワード付加などの機能もあるため、仲間内のコミュニケーションには事欠かない。これらの新機能は、純粋なロールプレイを重視する場合は拒否することもできる。



日本語はあくまで新機能だけの目録。公用語は英語とドイツ語

## すべての機能を網羅した充実のオプションメニュー

今までは、UO.cfgというテキストファイルを手作業で編集しなければならなかったオプション機能のほとんどが、ゲーム内のメニューで設定できるようになった。設定可能項目は多岐にわたる。チャット関連では、表示色の設定やフォントの選択、入力言語の設定などが可能だ。また、起動時のムービーや箱が閉くアニメーションをオン/オフする機能も含まれている。

このほかに、死に時の行動設定やWarモードキーの取り扱い、キャラクターの周りを半透明にする機能変更など、これまで知られていながら変更が面倒だった設定についても、メニューで設定できるようになっている。

特筆すべきは、プレイ画面の外にステータスや持ち物などのウィンドウを配置できる特殊なフルスクリーンモードが追加されたことだ。解像度の設定、使用する色数などの設定も可能で、キャラクター操作がよりやりやすくなることと相俟っている。なお、この機能については、従来のUOでも使えるようにパッチで対応させるようだ。

解像度、フルスクリーンのモード設定など操作が簡単で、かなりウィンドウが大きいだけに、安全な使用での操作をお勧めする



# 新世界は二つの町と四つのダンジョン 複雑な地形で構成される箱庭世界だった！

## UOT2Aで追加される新しい世界

発見された新世界は、掲載した地図を見てもらえば分かるように、完全に閉ざされた箱庭のような形になっている。ブリタニアには空の移動手段がなく、また、このような地形では陸路・海路においても往来は不可能である。往来には、エレクトロニック・アーツやエレクトロニック・アーツ・スクウェアの公式ページに掲載されている冒険記にあるような洞くつを通るところばかりではなく、特別なムーングートを使用するようだ。本稿の内容が、発売直後の名所観光に役立てれば幸いである。



### 二つの新しい町 DeluciaとPapua

新世界には、「Delucia」と「Papua」という二つの町がある。従来の町の名前がULTIMAシリーズの世界設定から命名されたのに対し、まったく新しいイメージを持った名前である。

新世界の南端に位置するDeluciaは、森に囲まれたNujel mといった野田気、タイルが敷かれた街路が特徴的である。そのタイルによって砂とクモの模様が生地に描かれており、新世界における二つの種族と何らかのかかわりがあることが予想される。旧世界からの出入り口に近いため、当面はDeluciaが補給地として重要な場所になるだろう。この町の主な施設としては、魔法屋、銀行、ヒーラーなどがある。

PapuaはDeluciaより北には遠くないが、新世界のほぼ中央に位置する。イメージとしてはBuccaneer's Denに似ている。ほとんどの建物が高床式になっており、高温多湿な気候を想像させる。町の規模としては中々うまいでNPCショップも充実しているが、建物がぼろぼろであり、利用には工夫が必要だろう。この町の主な施設としては、銀行、内務、補給屋、鍛冶、船大工などがある。町の東南には小さな岩山があり、NPC鍛冶屋とも至近に位置するが、鍛冶の存在が気になるところだ。

新世界には、この二つのほかにまたまった町はない。また、意外と地形は複雑で地面の凹凸が激しく、プレイヤーが家を建てる場所を見つけるのは難しいだろう。岩山に囲まれていることを考えると、鍛冶師のいる家が建てられれば、かなり効率のよい生産体制が確立できそうなのだが……。

## 四つのダンジョン

現在のUOのダンジョンには、それぞれ名前とテーマが付加されている。新世界に存在する四つのダンジョンについても同様だと思う。あまりプレイ時間がとれなかったため、詳細は明らかなではないが、四つの新ダンジョンのスクリーンショットを紹介することにしよう。

サーバーが起動したばかりの現在の時点では、プレイヤーはだれ1人としてダンジョン内に足を踏み入れていない。それまでの間、ダンジョン内のモンスターは大量に生成されているはずである。ダンジョンの入り口を見見しても、勇んで突撃せずに、準備を整えて仲間を集めるぐらいの余裕を持ちたいところだ。



クモの巣だらけのダンジョン。かなり大きく、奥深く入り組んでいる。おそらく新敵であるTerathanの巣であろう



こちらは古典的な迷宮スタイルのダンジョン。道幅が広いので、モンスターに囲まれる危険性が高い



オーバービューウィンドウでも分かると思うが、かなり巨大で複雑、高難度なダンジョン。なんと宝庫の階がある



雪と氷のダンジョンは、内部に川や橋などもある。どんなモンスターが住んでいるのか楽しみだ

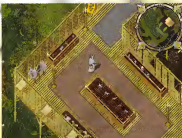
## 新世界で見つけた観光名所

Moonglowの望遠鏡や動物園、Minocの影像、BritainのLord Britishなど、旧世界にも観光名所と呼ばれる場所は各地に存在した。新世界でも、何の目的で何に使われているのか分からない施設が、こつ然とフィールドの中に存在する。

本誌テストゲームが走って集めたスクリーンショットの数々を紹介することにしよう。



オーバービューウィンドウで、蛇(Dahidian)とクモ(Terathan)と思われるタイルが確認できる。どんな施設があるのか、今のところ不明



Papaeの武器店とショップ。ショーケースにBone Armorが並んでいるのが嬉しい。近くの登山が確認できるだろうか?



この奇妙な形の建物は、ヒーラー(医学生)の家である。設置されているベグがハンモックタイプなのが面白い



Deluciaの東側にある不思議な施設。周囲は深谷で囲まれており、往来にはPKや泥棒が出没しそうだ



# 新生物には乗用タイプのOstardを含め6種追加モンスターは、なんと34種!

## UOT2Aで追加される新生物とモンスター

長い期間、フリタニアと隔絶してきた世界で独自に進化してきただけに、UOT2Aで追加された生物やモンスターは風変わりなものである。特筆すべきは、足歩行のトカゲとも鳥とも区別がつかないOstard種が乗用であることだ。また、モンスターとしては、クモに似た亜人種Ophidianと蛇の下半身を持つ亜人種Terathanが登場する。新世界での冒険は、驚異に満ちた発見の日々となることだろう。

### 追加される新生物は珍獣といえるかも

Bull Frog……直訳すればウシガエルだ。UOで初めて登場する両生類である(現実世界と同様、オタマジャクシから変態するのだろうか)。海外ゲーム好きにはおなじみのタイトル「DUNGEON KEEPER」の開発元と同名であり、思わずニヤリしてしまう。

Ostardiには、Desert(砂漠)タイプ、Forest(森林)タイプ、Frenzied(狂乱)タイプの3種がある。今のところDesertタイプのOstardiは飼育可能(Animal Taming)と乗用が可能であることが確認されているが、ほかは明らかではない。

また、Snake(蛇)に新種が二つ追加されている。これまでのSnakeは攻撃的で毒を持ち、ありがたくない生物だった。追加されたのは、Ice(氷)タイプとLava(溶岩)タイプ。新モンスターにおいてもそうだが、UOT2Aの新生物はLavaタイプとIce/Snowタイプが多い。おそらく、追加された蛇もカテゴリーごとに登場する場所が異なるのだろう。

全体的にプレイヤーの利益になりそうな生物は、乗用できるOstardが顕著である。しかし、Bull FrogをTamingしてシャウトに付けたいという、最近の若い人には意味不明の野望を持っている知人を筆者は知っている(Tameできるのだろうか?)。

### くっきりと種別が分かれた追加モンスター

新モンスターで新しくグラフィックが描き起こされたのは、巨大なカエルのGiant ToadやTitan、Cyclops、Lava Lizard、Ophidian類とTerathan類だ。このほかは、従来の生物やモンスターの色などをアレンジしたものが多い。もちろん、筆者もベータテスト開始直後であるため、実際のテストプレイですべてのモンスターを画面で見たわけではないが……。

特徴的なのは、OphidianとTerathanがいくつかのバリエーションを持つことである。この2種は亜人種的なグラフィックであり、社会性も持つという設定のようだ。凶暴かつ知的で、魔法や武器も使いこなせるため、危険度は高い。詳しい生態については不明だが、この2種族は現在抗争中にあるという。しかしながら、2種族にとって共通の敵は人類であろうから、この抗争に介入することは不可能であろう。

Ostard(Desert)



Ostard(Forest)



Bull Frog



Ophidian Archmage



Ophidian Queen



Terathan Avenger



Terathan Drone





もう一つの特徴は、カテゴリーがLava、Ice/Snow、Stoneと3種に分類できることだ。HelicatやLava Lizardは火山付近に生息するだろうし、Ice ElementalやSnow Elementalは寒冷地だろう。Stoneタイプは何を意味するのか現在のところ不明だが、山岳地や砂漠に生息するようだ。また、湿原や沼地に生息する新種として、Giant Toadがある。これはBall Frogとは異なり、攻撃的なようである。船を襲うKrakenにも注意したいところだ。

Titan



Cyclops



Toad(Giant)



Lava Lizard



新生物とモンスター

| Animals          |                 | Monsters          |                   |                  |                  |                  |  |
|------------------|-----------------|-------------------|-------------------|------------------|------------------|------------------|--|
| Bull Frog        | Cyclops         | Herpy(Stone)      | Kraken            | Ophidian Mage    | Snow Elemental   | Terathan Warrior |  |
| Ostard(Desert)   | Dragon(Ice)     | Helicat           | Lava Lizard       | Ophidian Queen   | Solder(Frost)    | Titan            |  |
| Ostard(Forest)   | Ether           | Helicat(Predator) | Mummy             | Terathan Warrior | Sewamp Tentacles | Toad(Giant)      |  |
| Ostard(Frenzied) | Frost Ooze      | Ice Elemental     | Nightmar          | Phenix           | Terathan Avenger | Troll(Frost)     |  |
| Snake(Ice)       | Sergoyne(Stone) | Ice Flamd         | Ophidian Archmage | Serpent(Ice)     | Terathan Orone   | -                |  |
| Snake(Lava)      | Suzer Chief     | Imp               | Ophidian Knight   | Serpent(Lava)    | Terathan Matrch  | -                |  |

## ブリタニアの生態系は破壊されるのか？

従来のUOで探索していると、「動物は生きたままアレポーターで移動できない」という意味の看板を見つけることができる。まさにそこが新世界への入り口であり、筆者が確認したところ、旧世界に8ヵ所はあった。このメッセージが真実を告げているのであれば、旧世界と新世界の生態系は共に影響し合わないということになるのだろうか。Ostardに帰ったまま旧世界に戻ることはできないのだろうか？ 実は、Animal Tamingのスキルが十分でないこと、ベータテストが新しいサーバーで行われており、資金も十分でないため、いまだ試すことができ

ない(グラフィックデータが旧版のプレイヤーに提供されなければ、表示できないのではないかと ベータテストでは無論のこと、UOT2Aユーザーしか参加していないので不明である)。

本稿執筆時点では、これがぎりぎり限界の情報である。引き続き、次号ではさらに新世界および新しいソッチの導入によって変わっているUOT2Aの世界をお伝えできると思う。製品版の発売を待ちきれない人も、次号の本ページを楽しみに待っていてほしい。

## UOの廉価版

### ウルティマ オンライン スペシャルプライス版

実は、9月4日より、UOの廉価版である「ウルティマ オンライン スペシャルプライス版」が発売されていた。従来のUOパッケージが9,800円で90日間無料であったのに対し、無料期間を30日間に圧縮して価格を7,800円に抑えたものである。UOT2Aの発売も間近に迫るこの時期に発売された理由は、従来のパッケージを購入すると無料期間がUOT2Aの発売以降にまで被ってしまうからだろう。そういう意味ではお得な製品といえる。また、いまだにUOの世界に魅れていないプレイヤーにとっては、とりあえず本パッケージで様子を探るという使い方もできるだろう。レアアイテムとなる可能性も高いため、ショップで見つけたら、即ゲットする価値があるかもしれない。



# IMPUL

Ver.3.18 ベータ版のリリースやQUAKE III ARENAの公式発表、新たなミッションパックの発表など、今月もニュースは盛りだくさんだ。  
文/baron(小辻秀寛)

## 関連ホームページ

プレスリリース (Yahoo! )  
[http://biz.yahoo.com/jwnews/980820/tv\\_actvls\\_1.html](http://biz.yahoo.com/jwnews/980820/tv_actvls_1.html)

John Carmack氏のブログ  
<http://finger.planetsquake.com/q3plan.asp?usand=john&amp;id=8484>

QUAKE III Arena FAQ  
<http://www.telefragged.com/q3faq/>

QUAKE III ARENAのグラフィックエンジン  
の解説ページ  
<http://www.bigpanda.com/trinity/article3.html>

## ダウンロードサイト

QUAKE III ARENAの画像 (pdf形式)  
[http://www.quakecity.net/pic\\_mrophioc\\_s88.pdf](http://www.quakecity.net/pic_mrophioc_s88.pdf)

## QUAKE III ARENA 正式リリースをプレスに発表

id Software社は8月20日に「QUAKE III ARENA」の発売を正式に発表した。発売予定は1999年初頭で、発売元はアクティビジョンとなる予定だ。

正式発表に先駆けて、SIGGRAPH '98にてid Software社のBrian Hook氏によるグラフィックの解説が行われたのだが、この中に開発途中のQUAKE III ARENAのグラフィック効果を示す画像が含まれていた。実際に使われたのは4枚だけだが、これらを使ってLight Map Pass、Texture Pass、Blend/Glow Pass、Fog Passの四つの効果を施した画像を比較していた。

中でも、FogはQUAKE IIでは使われていなかった効果だけに、どのようにQUAKE III ARENAを味付けしてくれるか楽しみである。

APIは、今度もDirect3DではなくOpenGLだ。そのOpenGLでの拡張だが、現時点では、  
①GL\_3DFX\_gamma\_control  
②GL\_ARB\_multitexture  
③GL\_EXT\_compiled\_vertex\_array  
という項目の追加が決まっているようだ。

気になるのは、グラフィックを強化したQUAKE III ARENAを動かすためのマシンスペックだが、MMX Pentium 200MHz、メモリー32MB以上で3Dアクセラレーターが必須となっている。

QUAKE IIがグラフィック面では後発のUNREALに対してやや見劣りがする現在、QUAKE III ARENAでの巻き返しに期待とあったところか。

## Ver.3.18 ベータ版がリリース

今回ベータ版という形で、8月19日にVer.3.18が公開された。まだ正式版ではないのだが、ネットワーク対戦での便利な機能の追加とVer.3.17での不具合の修正が主な目的だと思われる。一般ユーザーのもとでテストされた後で、特に不具合がなければ正式にVer.3.18としてリリースされるだろう。

- ① Ver.3.17で現れた現象、ウォーターサーフィン(水上での高速移動)をできないようにした。あまりにも不自然な動きだったので、これは当然の修正だろう
- ② 自動ダウンロードの対象となるファイルに、Environment Map(風景ファイル)が加わった
- ③ スペクテイター(観戦)モードのサポートを追加。コンソールから「spectator 1」と入力すればモードに入りspectator 01で対戦に復帰できる
- ④ スペクテイターモードの追加に伴い、二つのコマンドが追加された。サーバーの設定で、スペクテイターになるためにパスワードが必要な場合がある。その場合、「spectator パスワード」でOKだ。一方、「maxspectators」はサーバーがスペクテイターの最大数を決めるときに使う。デフォルトでは「4」になっている
- ⑤ プレイヤーリストコマンドの追加。コンソールから「playerlist」と入力すると、対戦に参加している全員の名前、接続時間、ping値、獲得フラグ数が見られるようになった。協同プレイ時には便利なコマンドだ
- ⑥ モデルやスキンを持っていない場合のデフォ

## 通なQUAKER養成コラム

### 国内クランリーグ戦

国内のクランリーグ「Japan Clan Ring」が、前回紹介したクランPKZの主催でこのたび発足した。これまではトーナメントによる大会は何度か開かれたことがあるが、リーグ戦となるとこれが初めてである。

月ごとに登録されたクランの総当たり戦を行い、その月のチャンピオンを決める。自信のあるクランはチャレンジしてみたいだろうか。

JapanClanRing  
<http://www.es.tjuu.or.jp/~doctor/index.html>



### ペーパーBFG

個人的に大変けしてしまつたのがこれ。なんと紙でBFGを作るというものだ。自宅のプリンターの誤作動が原因で、紙が壊れたが、機会があればぜひともチャレンジしてみたいものだ。

FWF # Q2 Page  
<http://www.ruhr.de/home/fwf/>



# STE999

トモデルへの修正。VWepのサポート

⑦ サーバー側にマップ巡回リストコマンド「sv\_maplist」が追加された

⑧ サーバー側にパスワードのクリアコマンドが追加された。これは「password none」とすることによってそれまで設定されていたパスワードをクリアできるというものだ

⑨ サーバー側にプレイヤーの空中での制御に関するコマンド「sv\_airaccelerate」が追加された。これは0~10の値で設定でき、デフォルトでは「0」の空中制御なしになっている。この値が10だと、Ver.3.15で採用されたQUAKEやQUAKEWORLDと同じ空中制御になる。協同プレイでは未対応だ

⑩ そのほか、いくつかのバグ修正があった



今回新たに追加されたスバクデザイナーモードは、複製ボタンを押すことで1人の敵を追うこともできる。これと、上級者を学習してテクを盗んだり、隠れた敵を露出することもできる

関連ホームページ

Redwood & 3D News  
<http://redwood.stampede.com/>

ダウンロードサイト

Ver. 3.18 ベータ版  
[ftp://ftp.idsoftware.com/distuff/quake2/q2.318\\_beta.exe](ftp://ftp.idsoftware.com/distuff/quake2/q2.318_beta.exe)

## 日韓QUAKE戦の日も近い?

韓国QUAKERによる日韓交流のためのページもある。那覇戦車隊附ではまだ本格的な日韓クラン戦は行われていないが、アメリカと違って時差の少ない韓国だから、そのうち活発に行われるようになるだろう。

"Jae-Kor" Korea and Japan in Quake 2.1  
<http://q2.4w4w4w4.co.kr/jaokor/>

## 新アドオン「THE CHARGE」発売決定

「QUAKE」「QUAKE II」「HEXEN II」のマップ作成集団として有名なMarTim teamによるアドオン「THE CHARGE」の発売が明らかになった。すでにいくつかのスクリーンショットが公開されている。

彼らの実力を知るには、QUAKE II用のマップがMarTim teamのホームページに登録されているので、ダウンロードして試してみるといいだろう。シングルプレイ用、デスマッチ用共に用意されている。

なお、8月末日時点で「THE CHARGE」の発売日は不明だ。

## 人気モジュールBEST5が決定

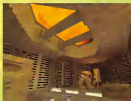
アメリカの有名ゲームサイトGAMECENTER.comが選んだ、QUAKE II用モジュールのベスト5が以下のとおり発表された。

- ① Action Quake
- ② GX Mod
- ③ Superheroes Quake II
- ④ Powerball Quake
- ⑤ Red Rover Quake

一方、同サイトの読者が推薦するのは次のモジュールだ。

- ① Rocket Arena 2
- ② Loki's Minion CTF
- ③ Battle of the Sexes
- ④ Lithium
- ⑤ The Down

これらの入手先は、ニュースページから行くことができる。ぜひ一度試してみては。



MarTim teamが作成したマップ「MARTIM 15」は、ホームページには、現在六つのQUAKE II用マップが掲載されている

関連ホームページ

The Charge: preview  
<http://www.inside3d.com/martim/charge.htm>

MarTim team, 3d game level builders  
<http://www.inside3d.com/martim/>



1位に輝いたAction Quakeは、芸術的なデザインやダメージの設定などに、より現実感を持たせたモジュールに、後部にダメージを受けると膨れしたり、射撃時も8割に近い回復量がある

関連ホームページ

GAMECENTER.COM - Game News - The 5 Coolest Quake II Mods  
<http://www.gamecenter.com/News/Item/0,3,1895,00.html>

## QUAKE IIムービーを自在に操ろう

「KeyGrip」というツールをご存知だろうか。QUAKEの時代にデモ編集ツールとして一世を駆逐したツールだ。「KeyGrip2」はこのQUAKE II版だ。すでにこれで作られた多くの作品がWeb上にリリースされている。中でもお勧めのサイトが今回ご紹介するSatoさんのSato's Quake2 Pageだ。8月22日現在では10作品が登録されている。

さて、KeyGrip2でのデモの編集

はどうすればいいのだろうか? ちょっと使ってみれば分かる。そんなときもSatoさんのページにおまかせあれ。インストールの方法からデモの編集の仕方まで画像付きで詳しく解説してあるので参考にしよう。

Sato's Quake2 Page  
<http://www.planetquake.com/sato/quake/>  
KeyGrip 2 for Quake 2  
<http://www.planetquake.com/keygrip/>



# Fattening Do

## DIABLO定点检测

DIABLOのマルチプレイの神髄はbattle.netでのプレイにある。battle.netによって、ネットワークゲームの何たるかを学んだプレイヤーも多いことだろう。それほどまでに重要な役割を持つbattle.netだが、最近になってちょっとした問題が話題になっている。今回は、その問題に対する解決策を併せて紹介しよう。

文/夏井 勉

## battle.netサーバー間の通信

ご存知のとおりbattle.netには、「DIABLO」をはじめとして、「STARCRAFT」などのBlizzard Entertainment社(以下、Blizzard)が発売するゲームのプレイヤーが大勢集まっている(今冬WARCRAFT IIも対応)。ロビーのように待ち合わせをしたり、プレイヤー同士がコミュニケーションを行うのに便利な場所として、Blizzardから提供されているゲームサーバーである。よくある勘違いに、このbattle.netのサーバーがBlizzardに設置されていると思いがちというものがあ。実際には、Blizzardが契約しているプロバイダーに設置されていて、保守管理は委託されている。また、battle.netは単一のサーバーではなく、世界各地に複数のサーバーが設置されていて互いに接続されているのだ。

各サーバーを接続する回線が高速で、かつトラブルがなければ問題は少ないが、サーバー数が増加

するに従って、障害が目付き始めた。特に、新設されたPacific Internet(シンガポール)に接続されてしまおうと、アメリカ本国に設定されたサーバーとの応答に太平洋を横断しなければならぬため、ひどいときには、数分遅れでメッセージが届くということもある。参加すべきゲームが参照できない、ゲームからドロップするなどはまれなことではなく、Disconnect(切断)回数がカウントされるとSTARCRRAFTでは、致命的な問題としてプレイヤーを悩ませていた。

battle.net)の接続で、どのサーバーに接続されるかは、自動的に選択される。Windowsのレジストリに記録されている各サーバーのIPアドレスから、応答性の高いサーバーが選択される仕組みだ。ここで誤読されたいのはプレイヤーのパソコンがサーバーまでの応答速度であるが、サーバー間の応答速度は考慮に入れないようにだ。従って、日本から応答速度が良好なシンガポールのPacific Internetが、頻りに広告を出し、ほぼ確実に接続先となってしまう。これはPacific Internet自体の問題ではなく（むしろ優れた接続先の一つであるのだが）、太平洋を超える通信経路をプレイヤーは選んでいるのである。もちろん、接続サーバーは時間帯や契約しているプロバイダの得手不得手によって、必ずしも一樣ではない。

今までプレイヤーに許されていた対抗策は、繰り返しログインし直して、仲間プレイヤーと同じ(または会話に支障のない)サーバーに接続したり、Windowsのレジストリを改ざんして、Pacific.InternetのIPアドレスを削除してからログインする(詳しい方法は書かないが、一歩間違えればログイン不可能どころか、Windowsを再インストールしなければならない)こともあるんじゃないか。しかし、battle.netサーバーセキュリティのWSIというプログラムを導入することにより、battle.netのIPアドレスを削除してもログインできなくなる。

[illegible]

Shiftキーを使えば範囲選択、Ctrlキーで複数のサーバーを選択できる。特定のサーバーを選択するためには、倍速で右クリックして、Setボタンをクリックするだけで

| Source       | Time     | Prog   | Package | Transfer Size |
|--------------|----------|--------|---------|---------------|
| 194.10.10.10 | 19:04:10 | 11:00  | 11:00   | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:04:11 | 21:00  | 21:00   | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:04:12 | 31:00  | 31:00   | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:04:13 | 41:00  | 41:00   | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:04:14 | 51:00  | 51:00   | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:04:15 | 61:00  | 61:00   | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:04:16 | 71:00  | 71:00   | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:04:17 | 81:00  | 81:00   | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:04:18 | 91:00  | 91:00   | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:04:19 | 10:00  | 10:00   | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:04:20 | 11:00  | 11:00   | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:04:21 | 12:00  | 12:00   | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:04:22 | 13:00  | 13:00   | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:04:23 | 14:00  | 14:00   | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:04:24 | 15:00  | 15:00   | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:04:25 | 16:00  | 16:00   | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:04:26 | 17:00  | 17:00   | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:04:27 | 18:00  | 18:00   | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:04:28 | 19:00  | 19:00   | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:04:29 | 20:00  | 20:00   | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:04:30 | 21:00  | 21:00   | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:04:31 | 22:00  | 22:00   | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:04:32 | 23:00  | 23:00   | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:04:33 | 24:00  | 24:00   | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:04:34 | 25:00  | 25:00   | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:04:35 | 26:00  | 26:00   | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:04:36 | 27:00  | 27:00   | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:04:37 | 28:00  | 28:00   | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:04:38 | 29:00  | 29:00   | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:04:39 | 30:00  | 30:00   | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:04:40 | 31:00  | 31:00   | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:04:41 | 32:00  | 32:00   | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:04:42 | 33:00  | 33:00   | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:04:43 | 34:00  | 34:00   | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:04:44 | 35:00  | 35:00   | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:04:45 | 36:00  | 36:00   | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:04:46 | 37:00  | 37:00   | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:04:47 | 38:00  | 38:00   | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:04:48 | 39:00  | 39:00   | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:04:49 | 40:00  | 40:00   | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:04:50 | 41:00  | 41:00   | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:04:51 | 42:00  | 42:00   | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:04:52 | 43:00  | 43:00   | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:04:53 | 44:00  | 44:00   | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:04:54 | 45:00  | 45:00   | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:04:55 | 46:00  | 46:00   | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:04:56 | 47:00  | 47:00   | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:04:57 | 48:00  | 48:00   | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:04:58 | 49:00  | 49:00   | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:04:59 | 50:00  | 50:00   | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:05:00 | 51:00  | 51:00   | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:05:01 | 52:00  | 52:00   | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:05:02 | 53:00  | 53:00   | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:05:03 | 54:00  | 54:00   | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:05:04 | 55:00  | 55:00   | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:05:05 | 56:00  | 56:00   | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:05:06 | 57:00  | 57:00   | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:05:07 | 58:00  | 58:00   | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:05:08 | 59:00  | 59:00   | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:05:09 | 60:00  | 60:00   | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:05:10 | 61:00  | 61:00   | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:05:11 | 62:00  | 62:00   | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:05:12 | 63:00  | 63:00   | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:05:13 | 64:00  | 64:00   | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:05:14 | 65:00  | 65:00   | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:05:15 | 66:00  | 66:00   | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:05:16 | 67:00  | 67:00   | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:05:17 | 68:00  | 68:00   | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:05:18 | 69:00  | 69:00   | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:05:19 | 70:00  | 70:00   | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:05:20 | 71:00  | 71:00   | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:05:21 | 72:00  | 72:00   | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:05:22 | 73:00  | 73:00   | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:05:23 | 74:00  | 74:00   | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:05:24 | 75:00  | 75:00   | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:05:25 | 76:00  | 76:00   | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:05:26 | 77:00  | 77:00   | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:05:27 | 78:00  | 78:00   | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:05:28 | 79:00  | 79:00   | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:05:29 | 80:00  | 80:00   | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:05:30 | 81:00  | 81:00   | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:05:31 | 82:00  | 82:00   | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:05:32 | 83:00  | 83:00   | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:05:33 | 84:00  | 84:00   | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:05:34 | 85:00  | 85:00   | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:05:35 | 86:00  | 86:00   | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:05:36 | 87:00  | 87:00   | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:05:37 | 88:00  | 88:00   | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:05:38 | 89:00  | 89:00   | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:05:39 | 90:00  | 90:00   | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:05:40 | 91:00  | 91:00   | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:05:41 | 92:00  | 92:00   | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:05:42 | 93:00  | 93:00   | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:05:43 | 94:00  | 94:00   | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:05:44 | 95:00  | 95:00   | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:05:45 | 96:00  | 96:00   | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:05:46 | 97:00  | 97:00   | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:05:47 | 98:00  | 98:00   | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:05:48 | 99:00  | 99:00   | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:05:49 | 100:00 | 100:00  | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:05:50 | 101:00 | 101:00  | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:05:51 | 102:00 | 102:00  | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:05:52 | 103:00 | 103:00  | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:05:53 | 104:00 | 104:00  | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:05:54 | 105:00 | 105:00  | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:05:55 | 106:00 | 106:00  | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:05:56 | 107:00 | 107:00  | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:05:57 | 108:00 | 108:00  | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:05:58 | 109:00 | 109:00  | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:05:59 | 110:00 | 110:00  | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:06:00 | 111:00 | 111:00  | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:06:01 | 112:00 | 112:00  | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:06:02 | 113:00 | 113:00  | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:06:03 | 114:00 | 114:00  | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:06:04 | 115:00 | 115:00  | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:06:05 | 116:00 | 116:00  | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:06:06 | 117:00 | 117:00  | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:06:07 | 118:00 | 118:00  | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:06:08 | 119:00 | 119:00  | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:06:09 | 120:00 | 120:00  | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:06:10 | 121:00 | 121:00  | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:06:11 | 122:00 | 122:00  | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:06:12 | 123:00 | 123:00  | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:06:13 | 124:00 | 124:00  | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:06:14 | 125:00 | 125:00  | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:06:15 | 126:00 | 126:00  | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:06:16 | 127:00 | 127:00  | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:06:17 | 128:00 | 128:00  | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:06:18 | 129:00 | 129:00  | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:06:19 | 130:00 | 130:00  | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:06:20 | 131:00 | 131:00  | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:06:21 | 132:00 | 132:00  | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:06:22 | 133:00 | 133:00  | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:06:23 | 134:00 | 134:00  | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:06:24 | 135:00 | 135:00  | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:06:25 | 136:00 | 136:00  | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:06:26 | 137:00 | 137:00  | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:06:27 | 138:00 | 138:00  | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:06:28 | 139:00 | 139:00  | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:06:29 | 140:00 | 140:00  | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:06:30 | 141:00 | 141:00  | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:06:31 | 142:00 | 142:00  | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:06:32 | 143:00 | 143:00  | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:06:33 | 144:00 | 144:00  | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:06:34 | 145:00 | 145:00  | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:06:35 | 146:00 | 146:00  | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:06:36 | 147:00 | 147:00  | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:06:37 | 148:00 | 148:00  | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:06:38 | 149:00 | 149:00  | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:06:39 | 150:00 | 150:00  | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:06:40 | 151:00 | 151:00  | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:06:41 | 152:00 | 152:00  | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:06:42 | 153:00 | 153:00  | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:06:43 | 154:00 | 154:00  | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:06:44 | 155:00 | 155:00  | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:06:45 | 156:00 | 156:00  | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:06:46 | 157:00 | 157:00  | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:06:47 | 158:00 | 158:00  | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:06:48 | 159:00 | 159:00  | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:06:49 | 160:00 | 160:00  | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:06:50 | 161:00 | 161:00  | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:06:51 | 162:00 | 162:00  | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:06:52 | 163:00 | 163:00  | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:06:53 | 164:00 | 164:00  | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:06:54 | 165:00 | 165:00  | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:06:55 | 166:00 | 166:00  | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:06:56 | 167:00 | 167:00  | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:06:57 | 168:00 | 168:00  | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:06:58 | 169:00 | 169:00  | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:06:59 | 170:00 | 170:00  | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:07:00 | 171:00 | 171:00  | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:07:01 | 172:00 | 172:00  | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:07:02 | 173:00 | 173:00  | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:07:03 | 174:00 | 174:00  | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:07:04 | 175:00 | 175:00  | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:07:05 | 176:00 | 176:00  | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:07:06 | 177:00 | 177:00  | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:07:07 | 178:00 | 178:00  | 0             |
| 194.10.10.10 | 19:07:08 | 179:00 | 179:00  | 0</           |

③列式を解いて、2度ほどPING値を計測した結果、2度目のPing値が約前回の1割〜1割と低く、改善。

# Win to Hell

## BNSの効能

BNSの作者はhamu氏であり、Blizzardとは無関係の個人の手によるものである。よってBNSのサポートは、そのドキュメントに記されているように「使用により生じたいかなる損害についても作者は一切の責任を負わない」旨のものである。これは無料で配布されるフリーウェアとしては一般的なことだ。無論、Blizzardがサポートすることは絶対にあり得ない。つまり、ユーザー個々の責任で使用しなければならぬということだ。

プログラムファイルは、ホームページ(<http://members.xoom.com/PickUpLine/bns.html>)からダウンロードすることができる。ZIP形式で圧縮されているので、解凍ツールを所持していない読者はそれも用意しなければならない。本編執筆時の最新バージョンは「98/7/28 version」で、圧縮ファイルは22.8KBと小さい。解凍したファイルは、適当なフォルダ(筆者の場合はC:\diablo\bas フォルダを新規に作成した)に展開しておく。BNSelect.exeへのショートカットを、スタートメニューやデスクトップに登録しておけば、プログラム起動が簡単になるだろう。

起動すると、いくつかのサーバーのリストが表示される。Pingボタンを押せば、応答速度を調べよう。応答速度の計測は何度か繰り返した方がよく、その平均値やタイムアウトの有無に注目する。BNSは「応答の速いサーバーを選択する」とを目的としたプログラムではないが、そのような使い方も有効である。本来は、調査した応答速度の平均値やタイムアウト頻度などを仲間のプレイヤーと相談して、接続するサーバーを合わせる事が目的だ。それによってサーバー間の通信遅延(ラグ)の問題がなくなるからである。

現在の筆者の環境では、リストの上から七つ目までPING値が計れ、実際に稼働しているbattle.netサーバーであることが分かる。何度かPingボタンを押してみると分かるが、特定のサーバーだけが特に応答速度が悪いわけではない。この逐次状況が変化する性質が、ラジウムなサーバーへ接続してしまい、通信遅延が発生する原因は高確率で、そこから逃すことは不可能である。つまり、もしも「どのサーバーも応答速度が速い」状態にない限り、どのサーバーを選んでも、遅延は発生する。これは、ネットワークの物理的な性質によるもので、BNSのせいではない。BNSはあくまで、遅延の少ないサーバーを自動的に選んでくれるツールに過ぎない。



位置の関係で敬遠されていたPacific.Internetも、メンバーの全員が同じサーバーなら問題にはならない。サーバーを選択して(リストの行部分をクリックして)、Setボタンを押せば、そのサーバーが接続先として固定される。Shiftキーを押しながら、複数のサーバーを選択することもでき、その場合は特定のサーバーの中から最適なサーバーに接続できるという応用が可能となる。マルチプレイの接続オプションでbattle.netを選択する前なら、ゲーム起動後でもサーバーの選択は可能だ(Altキー+Tabキーでプロセスを切り替えればよい)。DIABLOだけでなく、同様の方法でSTARCRAFTでも使用できることが確認できた。

さまざまな国のプレイヤーとマルチプレイを楽しむ、さらに地域内での応答性とサーバーにかかる負荷を減らすアイデアとして、battle.netの画期的な構想は評価できるものだ。ただし、各サーバー間の通信が正常に行われていなければ、である。現状では見知らぬプレイヤーとの出会いや個性にしなければ(応答性の悪いサーバー同士だとチャットもままならないため)、快適なプレイは保証されない(ただし経験上、アメリカ本土にあるサーバーであれば、問題は少ないようだ)。しかしながら、DIABLOプレイヤーは常にプレイ環境をよくなる(あるいはより楽しむ)ために、本編で紹介したBNSのような便利ツールも活用する。これは、筆者の個人的な意見である。BNSはあくまで、遅延の少ないサーバーを自動的に選んでくれるツールに過ぎない。

BNSを使わずにログインしたところ、やはりPacific.Internetにログインしてしまった。どの程度応答速度があるか、現在別記事タイプして確認することになる。

# Code Factor

## ゲーマーが作るネットワークゲーム

### 第5回 オリジナルプログラム「NetPO」の問題点を修正

10月号でプロトタイプを紹介したNetPOだが、ラケットにボールが当たる時の効果音やラゲ対策などが不完全であった。筆者はLAN内での対戦だけでなく、インターネットを使って国内や海外のテストプレイヤーの協力も得て、NetPOがさまざまな問題を抱えていることを知った。今回は、その修正と、テストプレイヤーたちがあみ出した楽しい遊び方について紹介していくことにしよう。

文/安井 勉

#### パソコンサウンドの原点はビーブ音だった

パソコンゲーム初期の作品の中には、内蔵スピーカーを利用した、さまざまな手法を使って効果音を実現していたものがあつた。BASICのBEEPというスピーカー鳴動命令から、ビーブサウンドなどと呼ばれていた。もちろん、この内蔵スピーカーは単純な警告音を発する目的で装備されているもので、BGMや効果音のために設計はされていない。従って、BIOSと呼ばれるコンピュータの原始的な制御プログラム群の中にも、これによって音楽を演奏するような仕組みはなかった。

音というのは、音程を維持するために「周波数」というものを持っている。例えば、1秒間に440回前後ON/OFFを繰り返すと、ピアノの鍵盤の中央にあるA(ラ)の音程になる。これを利用して音楽を奏でるという仕組みを考えたプログラマーがいた。音楽ということなら、フロッピードライブのヘッドやプリンタヘッドを操作して打楽器の音まで加えた演奏プログラムすら存在した。音楽用の周辺機器(音源ボード)が普及するまで、ゲームプログラマーの多くはこのビーブサウンドと戦ってきたのである。

音で言えば、PC-6001やFM-77AVなど一部のPSGやFM音源を備えたパソコンが普及し、それに対応したゲームもいくつか発売された。一方、

アメリカでは、MacintoshがモノラルながらPCM音源を装備し、本格的なPCM音源を持つAMIGAなどが発売されていた。この2、3年の短い期間にパソコンの音源環境は激変したのである。

その後、MIDI音源や安価なPCM音源チップを装備した音源ボードが次々と登場し、音楽や効果音のないゲームはナンセンスと感じられるようになった。そう、NetPOも先月に紹介したVersionでは「音」が一切鳴らないのだ。

#### NetPOの懐古性に合わせてビーブ音でサウンドを実装する

筆者は、NetPOのプログラマーに「WindowsプログラムらしくWAVEファイルの再生による効果音を付加してくれ」と注文した。筆者のパソコンに装備されている音源ボードは録音機能を備えていたため、適当な物(灰皿など)を打ち鳴らして録音し、0.5秒程度の再生時間になるように加工して、プログラマーに渡した。ところが、プログラマーは納得しなかった。プログラマーは、NetPOが作品として持つメンタリティである懐古性に着目し、あくまでもビーブサウンドにこだわるというのである。残念ながら、じゃあぶんな議論を重ねるでもなく、ビーブサウンドはNetPOの仕様となった。というより、どうせ



1985年に出産された「AMIGA 1000」。動作周波数18MHzのMC68000を搭載しており、4チャンネルステレオサウンドの出力が可能だった。  
©AMIGA International, Inc.

Optimize



音について本格的にやるなら、DirectSoundを使ってステレオ効果を狙いたくなるに決まっているからである。そうならば、開発工数は劇的に膨らみ、本稿執筆は雑誌発行の後ということにもなりかねない。泣く泣く、筆者手製のWAVEファイルをゴミ箱に放り込み、ゴミ箱を空にした。

さて、10月号でも触れたとおり、NetPOは打球の移動および当たり判定などをすべてホスト側のパソコンが受け持っている。クライアント側のパソコンは表示とラケットの移動を行うだけで、打球がラケットに当たったかどうかを判断していない。つまりホスト側では打球音(内蔵スピーカーによるクールなサウンド)が鳴るが、クライアント側では鳴らずタイミングがつかめないでウンともスンともいえないことになる。

そこで、通常の「当たり判定が出たら」という条件ではなく、ボールの移動方向の反転によるタイミングで音を鳴らす仕組みにした。ボールの表示位置は、インターバルタイマーによって55ミリ秒(Windowsのタイマーは不安定なので、正確に55ミリ秒ごとではない)ごとに書き換えられるが、どの方向にどれだけ移動するかは、X、Yの2軸による座標点に加算減算する数値の幅によって決まる。例えば、打球が右に移動する場合はX座標が加算され、左に移動する場合は減算される。つまり、X座標に「加算」される数値はラケットに当たった際に符号を反転させることが分かる。このタイミングをインターバルタイマーで監視し、音を鳴らせばよいのだ。もともと、ネットワークゲーム的解決方法は、ホストからクライアントに「効果音の鳴動」というコマンドを含むパケットを送信することだが、たったこれだけのためにパケットの解釈プログラムまで作り込むのは無駄である。

## 通信遅延によるさまざまな問題点

激しい通信遅延が発生したり、NetPOを実行しているコンピューターで、なんらかの優先度の高い処理が発生すると、描画プロセスがスキップされてしまい、画面表示が乱れることがある。移動しているボールは描画と消去を交互に繰り返して表示されているが、何らかのタイミングで、直前に描画したボールを消去せずに、再描画してしまうのである。この現象を「画面にゴミが残る」という。

NetPOのプログラマーによると、これは仕様ミス(というよりプログラムの誤り)だったようで、消去

処理の記述が不足していたことが原因だ。これは「You Win」または「You Lost」のダイアログが表示されている状態でゲームが再開された場合も同様で、ボールの消去が正しく行われなかった。この手の単純なバグはソースを見直せば簡単に直る。これを筆者は通信遅延によるものだと思いこんでいたが、そうではなかった。

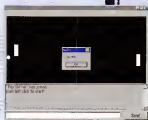
通信遅延を解決するために、知り合いのプログラマーから、インターバルタイマーではなくメッセージグループ内で定期処理を行ったらどうか、というアイデアをいただいた。確かに、Windowsのインターバルタイマーは不安定で、通信遅延の影響も受けやすい。メッセージグループは、定期的にWindowやダイアログなどのオブジェクトの状態を確認するもので、OSによって繰り返し処理が行われる。この処理はWindowsの内部処理としては優先順位が高く、外的な要因で処理が遅る可能性が低い。というも、この処理こそがWindowsの基幹的処理だからである。

ただし、このメッセージグループ内(つまりメッセージ受信時)の処理が、非常に巨大であったり、処理が停止してしまうようなことがあれば、Windowsそのものを巻き込んで、パソコンがフリーズしてしまうこともある(多くの場合は「このプログラムから応答がありません」というエラーが発生する)。また、CPUの処理速度に依存するため、低速なパソコンがホストを務めた場合、高速なパソコンがホストをした場合に比較して、プログラムの実行速度は極めて劣悪なものとなるであろう。

メッセージグループを使えば確実に処理が行われるが、NetPOはホスト側で演算処理のほとんどを行っているため、ホストとクライアント間の通信遅延には機能しない。また、この改造を加えるとなるとプログラムは全面書き換えである。雑誌の刊行スケジュールを考えると、残念ながらこのアイデアを実現することはできないと判断した。

## NetPO version 0.2の改良点

デスターから「ゲームの開始方法が分からない」という質問もあった。確かに、起動していきなりプロトコル選択ダイアログが表示されるし、ゲームに参加したらしくて、開始方法については何の説明もない。まったく単純な操作でしかないため、プログラム開発者にとっては盲点だったのである。一般的に商品として販売されるゲームパッケージで



NetPOの最初バージョンでは、「You Win」のダイアログが表示されている状態でゲームを再開した場合、消去が乱れることがあった

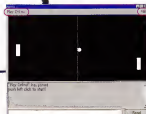
# Code Factory

Script

TCP/IP



NetPO version 0.2.0の起動時に表示されるダイアログにゲームの開始方法を記録した



画面 上部の窓サイトにプレイヤーの名前が表示するようにし、名前は、Windowsにログインした際に入力したものが使われる

は、プログラムの操作方法が細かくゲーム内で説明されることはまだ。チュートリアルミッションやヘルプ操作をして、初めてそれが表示されたりする。NetPOのように単純なゲームで、わざわざヘルプ画面を作成するのも大げさだと思っていたのである。これについては、ゲーム起動時に簡単なダイアログを表示させて、その中でゲームの開始方法だけを説明するようにした。文字だけだと味気ないため、NetPOのプログラムアイコンも作成し、それもダイアログに添える。

NetPOでは、ホスト側がゲームプログラムを終了させたり、接続が切断されると、今までのクライアントがホストに切り替わる。ホストは右側、クライアントは左側のコートを扱うため、この切り替わり時に戸惑うことが少なくなかった。そこで、ゲーム画面の上方に参加プレイヤー名を表示するような変更がされた。以上がNetPO version 0.2の改良点である。

## 止まる魔球で海外プレイヤーと対戦

テストプレイヤーには、筆者の環境と同等のOCNエスノミーで接続しているプレイヤー、海外(香港)からモデムでダイヤルアップ接続しているプレイヤーに参加してもらい、それにLAN接続と試した。

残念ながら海外のプレイヤーとのテストは、散々であった。通信遅延が凄まじく、消える魔球や止まる魔球が連続した。なにせ、通信遅延が最も考えにくいと思われていたチャットですら、ボールが止まってしまうほどだった。そのため、チャットで長めのメッセージを故意に送信する、止まる魔球を連続していた(笑)。彼は、「ULTIMA ONLINE」を一緒にプレイしている知り合いだ。テストプレイを行ったのが、ULTIMA ONLINEで外部プログラムによるCheat(いんちき)行為が問題となっていた時期だったために、お互いに相手をCheater呼ばわりしながらの自然した戦いとなった。ちなみに筆者全盛であり、彼のNetPOに対する評価は芳しいものではなかった(しかし彼は、どんなネットワークゲームでも激しい通信遅延に悩まされている)。

## チャットしながらのプレイが楽しい

国内OCNで利用しているプレイヤーは、アーケードゲームで慣らした腕を遺憾なく発揮してくれた。

彼はプレイ中に、ICQメッセージを送ってくる(しかも2度送ってくる)、チャット画面でクイズを出すなど、さまざまな変化球を投げってくる。もちろん通信遅延は少なくないのだが、なんとかプレイできるレベルなのだ。シンプルなゲーム内容だけに、ICQやチャットを使った邪魔の入れあいがテクニックの見せどころだ。

日本語で気軽にチャットできるネットワークツールが少ないことから、「なんとか2人以上のプレイヤーがゲームに参加できないか」という要望をいだいた。しかし、NetPOはホストとクライアントが状況に応じて切り替わるために、3人目の参加者の扱いが面倒になる。つまり無制限に参加者を集めることが困難な仕組みなのだ。

LANでのテストプレイは、最も頻繁に行われた。筆者とプログラマーの間で繰り広げられた熱い戦いは、通信遅延がほとんどない状態だけに、それぞれの性格を反映する清く正しいものとなった。まず「しりとりプレイ」は、NetPOで遊びながら「しりとり」をするだけの遊び方だ。ボールの移動スピードは、ゲームが長期化するに従って高速化する。人間とは思えないほどで、思考中の反射スピードの低下は著しくゲームプレイに影響を与えた。特に「ラ行」の応酬は、事務所の緊張を高める正々堂々としたバトルとなった。このほかにも、本プログラムのテスト結果の報告は、すべてゲームプレイ中のチャットで行われた。もちろんボールは動いている。それがどれだけ、筆者とプログラマーのストレスを増大させたかは想像するまでもないだろう。

このシンプルなゲームの品質は、ゲームとして楽しめるぎりぎりの線上にある。雑雑で散弾した攻略が要求されるゲームのプレイを繰り返すゲームーとして、手前味増だが、「けっこう面白んじゃない?」と自負している。しかし、1日中プレイしようとは、筆者と到底思えない。

## ■■■■ 今後について ■■■■

ともかく、本連載の目的であるネットワークゲームを作るとい目標は達成された。これを機に、次は本格的なホールディングゲームでも作るうか、ということにはならない。ゲーム制作には、ゲームストーリーやシステム、技術面にさえ無関係な雑多な工数が含まれている。大型のプログラムともなれば、記事にならない作業が膨大となり、成果が目に見えない月もあれば、そうでない月もあるだろう。しかし、筆者のゲーム作成の歴史は、次号からは、アマチュアのゲーム制作集団の取材やプログラム作成支援ツールなどの紹介を予定している。



NetPOのアスプレイヤーとのチャットに使用したICQ98。画面数はhttp://www.mirabilis.com/でダウンロードできる

Optimize

Macro

Client

Plug

Algorithm

特集3

ヘビーゲーマー必携アイテム

# ダイヤルアップルーター 究極ガイド



ネットワークゲームを楽しむには、モデムやTAを使用するのが一般的だが、2台以上のパソコンを持っている場合、ダイヤルアップルーターが便利だ。しかし、現在、販売されているダイヤルアップルーターの中には、標準設定のままでゲームサーバーに接続できない製品がある上、カタログやマニュアルには耳慣れない用語もたくさんある。そこでこの特集では、現在購入できる、ネットワークゲームに対応した5製品をピックアップし、実際にゲームサーバーへの接続実験を行ってみた。自分のマシン環境に合ったダイヤルアップルーターを選んで、快適なネットワークを構築しよう。

文/小林章彦、明石真平

# TAではなく、なぜダイアルアップルーターが必要なのか？

ダイアルアップルーターに興味を持っている読者であれば、その代表的な機能である「NAT」や「IPマスカレード」について説明は不要だろう。そうではなく、ダイアルアップルーターがそもそも何なのか分からないという方には、ここで基本をおさらいしておこう。そもそも、ダイアルアップルーターはなぜ必要なのか。そこから、始めよう。

## あなたはターミナルアダプターで満足していますか？

ネットワークゲームを快適に遊ぶためには、パソコンの性能だけでなく、ネットワークの通信速度も重要な要素となる。企業などでは専用線を使い、常時接続で、快適なインターネット環境を構築するケースが多い。しかし、個人にとっては専用線の維持費は高く、多くの場合、電話回線を使ったダイアルアップで、プロバイダーと接続することになるだろう。ダイアルアップであっても、ネットワークゲームファンの読者であれば、アナログ電話回線と56kbpsモデムを使うより、断然高速なISDN（INS564）を利用している人も多いのではないだろうか。

ISDNに接続する場合、一般的にはターミナルアダプター（以下、TA）を使っていることが多い。ところが、複数台のパソコンを所有することが珍しくなくなった昨今、仕事用（ワープロや電子メール用）マシンにつないでいたTAを、休日にはゲーム用マシンにつなぎ直すといった、不便なマシン環境で運用するのはスマートではない。また、マシン間でデータを移動させたい場合でも、今どきフロッピーディスクでコピーを繰り返すというのは、時間の無駄でしかない。パソコンにネットワークカードを挿して、LANを構築するのが常識だ。

家庭内でLANを構築しているのであれば、それ

ぞれのパソコンからISDNを使って、インターネットに接続できたら、便利だと思えるはずだ。そういったユーザーの願いをかなえてくれる機器が、ダイアルアップルーターである。一度、ダイアルアップルーターの便利さを実感してしまえば、TAを使った接続では満足できなくなるはずだ。

## インターネットへの接続を意識しなくてもいいダイアルアップルーター

ダイアルアップルーターの外観は、TA機能を持った10Base-Tハブのように見える。しかし、複数のパソコンからISDNに接続できるように工夫されている。一般にルーターというと、IP（Internet Protocol）ルーターのことを指す。その中でもダイアルアップルーターと呼ばれるのは、ネットワークとの接続に電話回線を使い、ルーター自身が必要に応じて回線をダイアルアップ接続し、ルーティング（経路選択）を行うものだ。

パソコンからはLANの先にルーターを通して、インターネットが接続されているように見える。ダイアルアップルーターの自動接続機能（ほとんどのルーターが装備している）を使えば、ほとんど電話回線に接続していることを意識せずに、シームレスにインターネットが見えるはずだ（ネットワークトラフィックによって、自動的にインターネットに接続したり、切断したりするため、ユーザーはダイアルアップを意識する必要がない）。

ダイアルアップルーターは、接続時間によって課金が行われる電話回線を使うため、必要に応じて接続/切断を行うオンデマンド接続以外にも、効率的な通信が行えるような工夫が行われている。例えば、一定時間以上の無通信状態で回線を切断する機能や、同一場所への短期間での再発信を抑制する機能などである。そのほか、NATやIPマスカレード（次ページで説明）といった複数のパソコンからISDNを使用して接続できるようにする機能も装備しているものが増えてきている。

このようにダイアルアップルーターは、TAに比べて多機能であり、複数のパソコンでインターネットに同時に接続する人には最適な機器といえる（家族で同時にインターネットにアクセスするような場合）。最近では、低価格化が進んでおり、DSUを内蔵した機種でも5万円前後の実売価格で購入可

IPマスカレード機能により、一つのグローバルアドレスに複数のプライベートホスト（パソコン）を割り当てている

インターネット

グローバルアドレス  
210.130.200.2

プライベートアドレス  
192.168.0.1

IPアドレスの変換

プライベートアドレス  
192.168.0.2

プライベートアドレス  
192.168.0.3

プライベートアドレス  
192.168.0.4

ダイアルアップルーターの代表的な機能とはIPマスカレード。複数のパソコンで、同時にインターネットへの接続が可能になる

価となっている。TAとダイヤルアップルーターの実売における価格差は2万円程度であり、複数のパソコンを持つユーザーにはダイヤルアップルーターは非常に魅力的な製品に見える。しかし、このネットワークゲームを楽しむという目的からすると、機種選択や設定に気を付けなければならない点がある。

## プライベートアドレスとグローバルアドレスの変換を行うNAT機能

NAT (Network Address Translation) とは、一般的には、家庭内や企業内だけで通信用のローカルなプライベートアドレスと、インターネットとの接続に利用できるグローバルアドレスとの変換を行うことを意味する。つまり、プライベートアドレスしか割り当てられていないコンピュータからインターネットへ透過的にアクセスする技術である。

本来、インターネットで通信を行うには、世界中のノードにユニークな(重複のない)IPアドレスを割り当てる必要がある。ところが、32ビットのアドレス空間しか持たないIP Version 4では、ネットワークの拡大に伴い、これが困難になってきており、これを解決する手段として、組織内ではプライベートIPアドレス(通常は、192.168.0.0～192.168.255.255と)といったアドレスが利用される)を使う方法が考案された。そして、本当にインターネットへ接続する必要があるときだけ、ユニークなIPアドレスを一時的に使うようにするのである。組織内には多くのノードがあるだろうが、実際に、インターネットへ同時に接続して通信しているノードの数は、それほど多くはないはずである。だから、実際に使うときだけIPアドレスを割り当てる方式にすれば、必要なIPアドレスの数を大幅に減らすことができる。

これを実現するのがNAT機能を持ったダイヤルアップルーターである。インターネットへの中継をするダイヤルアップルーター内で、プライベートIPアドレスとユニークなIPアドレスを変換して、各ノードがあたかも直接インターネットへ接続されているかのように見せている。実際には、TCPやUDPでの通信が行われている間だけユニークなIPアドレスを割り当てており、それらの通信が終われば割り当ては解除される。

ただし、NATでは、パケットヘッダの発信元と宛先のIPアドレスだけで識別を行っているので、プライベートアドレスとグローバルアドレスは常に1対1で対応する必要がある。そのため、一つのグローバルアドレスを使用して外部にアクセスできるノードは、その時点で一つだけに制限される点に注意したい。ダイヤルアップIP接続では、割り当てられるIPアドレスは一つだけなので、組織内のクライアントからは、どれか1台しかインターネット

32ビット  
192.168.100.100  
8ビット 8ビット 8ビット 8ビット

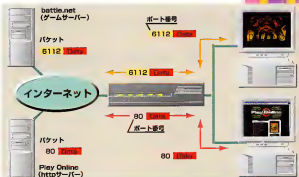
IPアドレスは、8ビットずつに区切られており、合計四つの10進数で表現される

トへアクセスすることができない。これではあまり使い勝手はよくないだろう。

## TCP/UDPのポート番号の変換を行うIPマスカレード

NATはアドレスの変換を行うだけであつたのに対し、IPマスカレード (NAPTとも呼ばれる) はTCP/UDPのポート番号の変換まで行う技術である。IPアドレスが同じでも、ポート番号が異なれば別の通信として扱われるため、一つのグローバルアドレスに複数のプライベートアドレスを割り当てることが可能だ。IPマスカレードを利用することで、ダイヤルアップ接続でも、LAN全体がインターネットへアクセスできるようになる。つまり、ダイヤルアップルーターに接続した複数のパソコンが、一つの回線でインターネットに接続され、別々のホームページを見たり、FTPでファイルの転送を行ったりできるようになるわけだ。

ただし、IPマスカレードではTCP/UDPのポート番号の変換も行つため、特定のポート番号を要求するアプリケーションでは動かなくなる可能性がある。また、グローバルアドレス側からのアクセスについても問題が起こる。グローバルアドレス側からのアクセスでは、当然ながら最初のパケットはグローバルアドレス側からやってくる。ところが、IPマスカレードではグローバルアドレスとプライベートアドレスが1対1対応ではないため、どのノードにパケットを送るべきか判断がつかないからだ(通常は、ルーターのノード番号の低いほうに送るように実装していることが多い)。



ポートは16ビットの番号によって特定され、TCPとUDPは、この番号を用いてデータを正しいアプリケーションに配達する。ちなみに、DIALDは6112番、httpは80番を使っている

# 設定のポイントを押さえて トラブルを回避しよう

## ネットワークゲーマーが知っておくべき ダイヤルアップルーターの設定のツボ

ダイヤルアップルーターの設定は複雑で、完全に使いこなすのはヘビーユーザーでも難しい。しかし、インターネットやゲームサーバーへの接続を目的とする場合、最低限必要な設定のポイントさえ押さえておけば、迷うことなく、ネットワークゲームが楽しめるようになる。ここでは、一般的な設定方法やプロトコルの特徴について説明しよう。

### まずはIPアドレスを設定しよう

ダイヤルアップでインターネットに接続する場合、Windows 95/98/NTなどではTAはモデムと同様に扱われるため、設定はそれほど難しいものではない。プロバイダーのマニュアルにも、モデムで接続する場合のネットワークの設定については解説されていることが多いので、初心者でもそれほど困ることはないだろう。

これに対し、ダイヤルアップルーターの場合、まずパソコンに挿したネットワークカードのIPアドレスやDNSサーバー、ドメイン名などの設定が必要となる。DNSに関しては接続先のプロバイダーから指定されたアドレスを指定しておくか、そのまま何も指定しなくてもいいのだが、IPアドレスに関しては少々面倒な設定が必要になる。ほとんどのダイヤルアップルーターはDHCPサーバーという、IPアドレスを自動的にLAN上のパソコンに割り当てる機能を持っているので、「IPアドレスを自動的に取得」に設定しておけばよい。ただ、DHCPサーバー

機能がないダイヤルアップルーターの場合では、パソコンごとに重複のないIPアドレスを設定しなければならない。このような場合、192.168.0.2～192.168.255.255の間の適当なアドレスを指定するのが一般的だ。

蛇足ではあるが、最近、10Base-Tのネットワークカードは非常に安価に販売されている。ノーブランド品もあるが、これらの中にはMACアドレスが「0.0.0.0」といったものだったり、すべてのカードに同じアドレスが付いているような製品があるので注意したい。このようなカードを使用すると、DHCPサーバー機能が正常に動作しないなど、確実に障害が発生する。多少、価格が高くなっても、サポートホームページを持つような程度信頼できるメーカーのカードを選んだほうが無難だろう。

### プロバイダー情報を入力して インターネットに接続してみよう

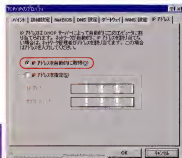
パソコン側の設定が完了したら、ダイヤルアップルーターの設定を行う。最近のダイヤルアップルーターは、ブラウザを利用してメニュー形式で設定が行えるようになってきているものが多い。ここで、接続先のプロバイダーの電話番号、ユーザーID、パスワードなどを入力する。モデムやTAではパソコン側のダイヤルアップ接続でプロバイダーの電話番号などを設定したが、ダイヤルアップルーターの場合は、必要に応じてプロバイダーとの接続を行うため、パソコン側にはプロバイダーの設定は必要ない。

このほかにもダイヤルアップルーターには、NATやIPマスカレードなどの細かい設定がいろいろと行えるようになっているが、基本的にはダイヤルアップ接続ならば、初期設定のままでWWWと電子メールは問題なく使えるはずだ。

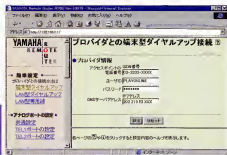
ここまで設定したら、パソコンとダイヤルアップルーターをつなぎ、プロバイダーと接続できるかどうか確認しよう。すべてのパソコンからWWWが見えるようならば、ダイヤルアップルーターを使ってネットワークゲームを楽しむ準備ができたことになる。

### ゲームサーバーへの接続で 問題となるポート番号

ダイヤルアップルーターを使ってネットワークゲームを楽しむ場合、その便利な機能が障害になるこ



DHCP機能を持ったダイヤルアップルーターの場合、パソコン側で「IPアドレスを自動的に取得」に設定するとい



インターネットに接続するには、アクセスポイントの電話番号、ユーザーID、パスワード、DNSサーバーのIPアドレスを入力するだけでなく、それはヤマハの「RTBO」の設定も



とがある。p.133のNATとIPマスカレードの説明で述べたように、多くのダイヤルアップルーターにはIPマスカレードと呼ぶ機能が装備されている。これによって、複数のパソコンが1本のISDNでインターネットに接続できるようになる。ネットワークゲームでこの機能が有効に使えらるのならば、家族で同じネットワークゲームを楽しむことも可能だが、実際にはポート番号が変更されてしまうということが問題になる。

ポート番号とは、TCP (Transmission Control Protocol) やUDP (User Datagram Protocol) を使った通信において、アプリケーション間の通信路 (コネクション) を特定するための番号である。ちなみに、IPアドレスは、各ノードを特定するために使われ、さらにそのノード内のどのアプリケーションであるかを特定するのが、ポート番号である。アプリケーションは、このポートを使って通信を行う。ポート番号は、インターネットで利用されるアプリケーションごとに、例えば、電子メールが利用するSMTP (Simple Mail Transfer Protocol) は25番、FTPは20番と21番といったように規定されているほか、アプリケーションごとに固有のポート番号を使用している。

## TCPとUDPはどが違うのか

TCPは、通信を行うノード間のコネクションを確立後、その状態を監視し、送信側で送ったデータの抜けや順番の入れ替わり、再送による重複などが起きないように、制御を行うプロトコルである。TCPのバケットには、データサイズに制限はなく、シーケンス番号が付けられており、これによってデータの抜けや重複をチェックするような仕組みが持たされている。受信側では、この番号を調べ、どの番号まで受信したかを送信側にacknowledgment (受け取り番号) を返すことで、抜けや取りこぼし、データの消失が起きていないことも、送信側でも確認することができる。こういった制御を行うことで、TCPでは信頼性の高いデータ転送を実現している。また、アプリケーションにとっては、送信側で送ったデータが順番通りに確実に受信できることが保証されているため、非常に使いやすいプロトコルとなっている。

一方、UDPは、バケットが相手に確実に届くという保証がない上、バケットの到着順の入れ替わりや喪失といった検出は、すべて受信アプリケーション側で必要がある。逆に、こういった制御をすべてアプリケーション側で担当することにより、バケットの再送が必要のないようなアプリケーションでは、むしろオーバーヘッドが少なく、効率のよいデータ転送が行えるというメリットがある。UDPを使っているアプリケーションとしては、RealPlayer

### UDP

| 発信元ポート番号 | 宛先ポート番号 |
|----------|---------|
| 金データグラム長 | チェック・サム |
| データ      |         |

### TCP

| 発信元ポート番号                     | 宛先ポート番号        |
|------------------------------|----------------|
| SEQ (Sequence number)        |                |
| ACK (Acknowledgement number) |                |
| HLLEN                        | 予約             |
| チェック・サム                      | Urgent Pointer |
| 未使用                          |                |
| データ                          |                |

UDPは宛先ポートに向かって、相手側でデータを送るだけの簡易な仕組みのため、効率が良い。一方、TCPは多くの追加情報が必要となるため、オーバーヘッドが大きい。

などがある。こういったアプリケーションの場合は、途中でバケットが欠落してもあまり障害とならない上、バケットが遅れて再送されて来ても、むしろ困る(意味のない)ケースもあるので、オーバーヘッドが少ないUDPが使われている。

## なぜネットワークゲームではUDPが使われるのか?

同様にネットワークゲームでも、UDPを使用しているものが多い。ネットワークゲームの場合、相手の位置情報や状況などの必要なデータを一つのバケットにして送れば、途中のバケットが消失したとしても、次のバケットで更新されればゲームは進行できるわけだ。特に、ネットワークゲームの場合、リアルタイム性を重視することもあり、オーバーヘッドが小さいUDPが好まれて使われている。もちろん、UDPの場合はTCPと異なり、ゲームサーバー側も、クライアントからの再送要求などの処理が必要になるので、実装が比較的楽なうえ、処理も軽くなるというメリットもある。

UDPの場合、個々のバケットが独立しており、原則的にコネクションの状態を管理できないという特性が問題となってくる。つまり、ダイヤルアップルーター側では、外から到着したUDPのバケットを、つながっているどのパソコンに送るべきなのかが判断できないのだ。そこで、一般に静的NATと呼ぶ、ユーザーがバケットの送信先を指定することで、問題を回避するような方法を実装しているダイヤルアップルーターもある。このように、ダイヤルアップルーターの実装の仕方によっても、ネットワークゲームが楽しめるかどうかが変わってくる。



UDPを使って動画や音楽の再生を行う「RealPlayer」。途中でバケットが欠落したとしても、連続してデータを受信するリアルタイム性の方が優先される。

# ゲームサーバーに接続できない場合 こうすれば解消する

## 3大ネットワークゲームに 接続するためのテクニックを公開

ダイヤルアップルーターを使ってゲームサーバーに接続する場合、特別な設定なしに接続できるケースと、各ゲームに合った設定をしなければならないケースの両方がある。ここでは、「DIABLO」「QUAKE II」「ULTIMA ONLINE」の3大ネットワークゲームを例に、どのような設定が必要なのかを紹介しよう。

### ネットワークゲームに 対応できるダイヤルアップ ルーターの条件とは

ダイヤルアップルーターを使ってネットワークゲームを楽しむ場合、接続形態は以下の2種類に分けられる。

- ① ITAの代わりにダイヤルアップルーターを使い、1台のパソコンでネットワークゲームをプレイする
- ② ダイヤルアップルーターに接続した複数台のパソコンで、ネットワークゲームを同時にプレイする

①の場合は、ほとんどのダイヤルアップルーターで問題がないはずだ。IPマスカレードの機能によって通信ができないような場合は、静的IPマスカレードによって1台のパソコンにパケットが通るようにすることで問題は解決できる。

②の場合は状況が複雑であり、ネットワークゲームが使用するプロトコルの種類や、ダイヤルアップルーターの機能によっては、接続不可能なケースが多い。最低限の条件として、IPマスカレード、NAPT、マルチNATと呼ばれる、アドレス変換機能を装備しているダイヤルアップルーターである必要がある。この機能がなければ、複数のパソコンから同時にインターネットへの接続ができない。次に、ネットワークゲームが、TCPで通信をすることが必要である。前述のようにUDPでは、届いたパケットをどのパソコンに送ればいいのか、ダイヤルアップルーターが判断できないからだ。条件としては、この二つが必要だが、これを満たしてい

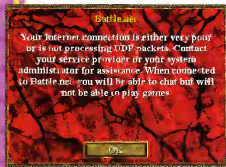
ても、ダイヤルアップルーターによっては複数台のパソコンによる接続が行えない場合があるので注意が必要だ。

では、代表的なネットワークゲーム「DIABLO」「QUAKE II」「ULTIMA ONLINE」を例に、それぞれがどのようなプロトコルを使用しているのかを見ていこう。

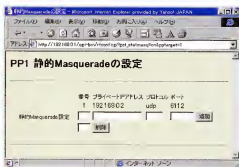
### 複数のパソコンを使った 同時プレイが困難なDIABLO

DIABLOの場合、プロトコルにUDPが使われているうえ、1通信経路に対して一つのコネクションであることが前提となっているため、IPマスカレードを実装しているダイヤルアップルーターでも、複数台のパソコンからの同時プレイは行えない。

もし、ダイヤルアップルーターの標準設定の状態ですら「…… is not processing UDP packets.」といった画面が出たら、IPマスカレード機能を無効にするか、静的IPマスカレードによって、使用しているポート番号を、ゲームをプレイするパソコンに固定的に割り当てる必要がある。このエラーが発生した状態で「OK」をクリックすると、チャットは可能だが、ゲームはプレイできない。DIABLOは、ポート番号の6112番を使用しているが、このほか116番と118番も使われることがあるようだ。静的IPマスカレードで6112番を指定し、それでもうまくいかない場合、116番と118番を加えれば接続できるだろう。



ダイヤルアップルーター経由でCocacola.netへの接続を試みた場合、この画面が表示される。この状態では、チャットはできるが、ゲームはプレイできない。



静的IPマスカレードで6112番を指定し、ゲームのIPアドレスが6112番と192.168.0.2へ届けられるように設定する必要がある。これにより、ゲームのIPアドレスが6112番と192.168.0.2へ届けられるように設定する必要がある。これにより、ゲームのIPアドレスが6112番と192.168.0.2へ届けられるように設定する必要がある。

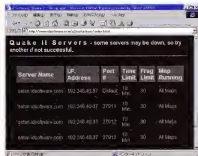
## UDPを使っているが比較的設定が楽なQUAKE II

QUAKE II の場合も、プロトコルにUDPが使われているため、複数台のパソコンによる同時プレイは行えない可能性がある。ただ、DIABLOと異なり、1通信経路に対し、複数のコネクションが許されているので、ダイヤルアップルーターの実装によっては、複数台のパソコンによるプレイが行える可能性もある。

同時プレイには、ダイヤルアップルーターがIPマスカレード機能を装備していることが条件となるが、IPマスカレードを装備していない、UDPの場合はルーティングが正しく行えない可能性がある。まず、複数台のパソコンから同時にWWWが見れるかどうかを試し、IPマスカレード機能を装備しているかどうかを確認しよう。

ただ、ダイヤルアップルーターのファームウェアの実装やネットワークゲームのプロトコルの使い方によっては、UDPに限らずTCPでも複数台の同時プレイができるかは限らないようだ。1台目はゲームサーバーに接続できるが、2台目以降ができないような場合は、そのダイヤルアップルーターがゲームに対応できていないと考えるべきだろう。QUAKE II の場合、1台も接続できないようならば、ポート番号の27910番を静的IPマスカレード機能などを使って、1台目のパソコンに割り当てればよい。これで、最低限、1台は複数のプレイが行えるはずだ。

なお、複数台のパソコンで同時プレイが行えるからといって、4台同時ともなると、それだけ接続しているISDNの帯域が狭くなり、ゲームのレスポンスが落ちるので注意が必要だ。



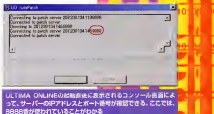
※ Software はQUAKE II サーバーの指定を見ると、変わっているポート番号(デフォルトは27910)が確認できる。URLは<http://www.idsoftware.com/gamut/quake2/>

「STARCRRAFT」や「Age of Empires」への対応状況を公開している富士通のホームページ URLは<http://www.fujitsu.co.jp/hyper/text/Products/ISDN/Net/EV/games.html>

## ほぼ間違いなく接続可能なULTIMA ONLINE

ULTIMA ONLINEはサーバー接続が必須のゲームだ。通信プロトコルはTCPが使われており、複数台のパソコンによる同時プレイが行える可能性が高い。もちろん、QUAKE II と同様、ダイヤルアップルーターがIPマスカレード機能を装備していることが前提となる。

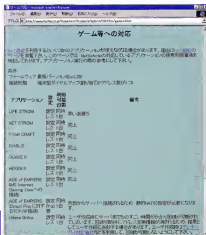
なお、ULTIMA ONLINEでは、ポート番号の5000、7775、7776、8888が使われているので、ファイアウォールを設置したり、パケットフィルタリングを設定している場合、これらのポートをオープンすれば、サーバーに接続できるようになる。



## メーカーのホームページで対応ゲーム情報をチェックしよう

ここではネットワークゲームごとの設定のポイントを見てきたが、次のページからは主なダイヤルアップルーター5機種を取り上げ、それぞれの特徴ならびにDIABLO、QUAKE II、ULTIMA ONLINEを試した結果を紹介する。ただ、ここで紹介する機能については、記事執筆時点(1998年8月末)であり、ファームウェアのバージョンアップなどによって、変更が行われる可能性があることに注意していただきたい。

多くのメーカーが、ユーザーサポート用のホームページを開設し、そのFAQコーナーなどでネットワークゲームへの対応などを紹介している。製品を購入する前に、こういったサポートホームページなどを確認することを勧める。





# ダイアルアップルーター製品レビュー

ネットワークゲームに対応したダイアルアップルーター5機種をピックアップし、DIABLO、QUAKE II、ULTIMA ONLINEのゲームサーバーへの接続を試みた。1台のパソコンであれば、接続できないケースはなかったものの、標準設定でそのまま接続できるものと、細かな設定が必要なものがある。ここで、自分の目的に合った製品を探してみよう。

## SEIL

インターネットイニシアティブ

### 設定が簡単で、家庭で気軽に使えるダイアルアップルーター

SEILは、インターネットプロバイダーの大手であるIIJが開発、販売を行うダイアルアップルーターだ。同社が「パーソナルルーター」と呼んでいるように、主に個人ユーザー向けで、プロバイダー（特にIIJ）へのダイアルアップ接続に機能を絞った製品となっている。そのため、着信機能など、不要と思われる機能は装備していない。

本体には、専用線接続を考慮して、アナログポートがなく、オプションのDSU側にアナログポートが二つ用意されている。他社製のDSUでは、アナログポートが装備されていないものがほとんどなので、アナログポートが必要ならばDSUと一緒に購入したほうが無難だ。また、10Base-Tポートも一つしかないのでも、複数台のパソコンをつなぐたい場合は、別途、10Base-Tハブを用意する必



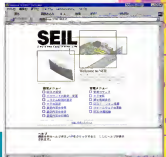
下がSEILで、上に繋がっているのがDSU。専用線が1行ず、IIJが用意している。IIJのサービス利用可能であれば、特別価格で購入できる。

要がある。

割り切った設計が行われていることもあり、設定は簡単だ。ブラウザで「192.168.0.1」(SEILのIPアドレス)を指定して、設定メニューを呼び出し、ここで「SEILの設定」を選択、プロバイダーへのログイン名、パスワード、アクセスポイントの電話番号を入力すればよい。パソコン側の設定も、SEILがDHCPサーバー機能を装備しているので、「IPアドレスの自動取得」にしておけば、特別な設定は必要ない。

機能が限定されているとはいえ、NAT、NAPT(IPマスカレード)、フィルタリング、IPマルチキャスト受信機能など、ダイアルアップで使用するには十分なものを持っている。価格、設定の容易さといった面で、まさに個人ユーザー向けのダイアルアップルーターといえる。

「SEILの設置」を表示し、プロバイダーに接続する情報を入力するだけで基本設定が完了する。個人向けに大きく考えられたインターフェイスだ。



価格：2万9,800円 (DSUとのセットで4万9,800円)  
 ファームウェアのバージョン：1.23  
 10Base-Tポート数：1ポート  
 アナログポート数：2ポート (DSUに装備)  
 アドレス変換機能：NAT、NAPT  
 DSU：別売 (2万4,800円)  
 問い合わせ先：IIJサポートセンター TEL 03-5205-4444  
 URL：http://www.ij.ad.jp/

SEIL



電話やFAXを利用する場合は、二つのアナログポートを別個にしたDSUにも接続する必要がある。

### ネットワークゲームを使った動作検証の結果

#### ■DIABLO

SEILに1台だけ直接接続した状態であれば、初期状態のままで問題なく動作した。10Base-TハブをSEILの下にぶら下げ、複数台での接続を試みたが、2台目は「…… is not processing UDP packets……」のエラーが発生してゲームに参入することができなかった。エラーの原因については、p.138のIIJへのインタビューを参考にしよう。

#### ■QUAKE II

SEILに1台だけ直接接続した状態、10Base-TハブをSEILの下にぶら下げ、複数台のパソコンを接続した状態の両方で問題なく動作した。特に初期状態のままで何かが設定をする必要はない。

#### ■ULTIMA ONLINE

QUAKE II同様、複数台のパソコンによる同時プレイも、特に設定を変更することなく、動作した。

ネットワークゲームに対応した  
ダイアルアップルーター5機種を厳選

# MN128-SOHO SL10

エヌ・ティ・ティ・テレコムエンジニアリング東京

## 機能と装備の充実度で群を抜く定番機種

ビー・ユー・ジーとエヌ・ティ・ティ・テレコムエンジニアリング東京(以下、NTT-TE東京)が共同開発

NTT-TE東京が販売する「MN128-SOHOシリーズ」の最新機種が「MN128-SOHO SL10」だ。従来のMN128-SOHOをベースに、セキュリティ機能を充実させ、低価格化を実現している。液晶ディスプレイが搭載され、縦置きも可能になるなど、外見は大きく変更されている。

基本的な機能はMN128-SOHOと大きく変わることはないが、アナログポートと10Base-Tポートが従来より一つ増えて、アナログポートが三つ、10Base-Tポートを四つ装備するほか、DTEポート(パソコンと直結して、TAとして動作可能)を備えている。

IIJのSEILと同様、設定は簡単で、ブラウザで「192.168.0.1」(MN128-SOHO SL10のIPアドレス)を指定してメニューを呼び出し、「クイック設定」から「端末型ダイヤルアップ接続用」を選択、プロバイダのアクセスポイントの電話番号、ユーザーID、パスワードを入力すればよい。自動接続を行いたくない場合は、ここで、「自動接続」を「しない」に設定すればよい。

自動接続にすれば、インターネット側へのパケットがルーターに届いた時点で自動的にダイヤルアップが行われる。同様に、切断もパケットが届かなくなった時点から、一定の時間で自動的に行われる。初期設定では、インターネットへのパケットがなくなってから回線切



人気機種「MN128-SOHOシリーズ」の最新モデル。正面の液晶には、回線切断時表示や接続エラーなどの機能が表示される

断までの時間が、150秒間と少々長めに設定されているのが気になった。あまり短いと、回線の接続/切断が頻発して使いにくくなってしまいが、120秒程度で十分だろう。もちろん、切断までの時間を短くしたい場合は、詳細設定の「接続/電話帳登録」で接続先の電話番号を選択し、「自動切断タイマ」の値を変更することで対応可能なので、使い方に合わせて調整するといえよう。

AutoNAT(NAT、IPマスカレード)、DHCP/BOOTPサーバー(DHCPサーバー機能)を実装しており、パソコン側の設定も、「IPアドレスの自動取得」にしておくだけで済む。テレホーダイへの対応など、自動接続機能にも各種工夫が施されている。また、フィルター機能も充実しており、プロバイダーへのダイヤルアップ接続だけでなく、OCNルーターとしても十分に、実用に耐えうる設計となっている。



三つのアナログポートと四つの10Base-Tポートを装備。電話、FAX、モデムなどのアナログ回線を扱うユーザーにお勧めである

### ネットワークゲームを使った動作検証の結果

#### ■DIABLO

1台だけで接続した場合は、初期設定の状態で問題なくプレイできた。SEILと同様、2台目では「is not processing UDP packets.....」のエラーが発生してしまった。

#### ■QUAKE II

1台だけ接続した状態では、当然のことながら何のトラブルもなくプレイできた。10Base-Tのポートに2台目のパソコンを接続した状態で試したところ、初期状態のままでも同時プレイができた。

#### ■ULTIMA ONLINE

QUAKE II同様、複数台のパソコンによる同時プレイが行えた。

価格: 6万9,800円

ファームウェアバージョン: V1.00

10Base-Tポート数: 4ポート

アナログポート数: 3ポート

アドレス変換機能: AutoNAT (NAT、IPマスカレード)

OSU: 内蔵

問い合わせ先: MN128-SOHOインフォメーションセンター

TEL 0120-129037

URL: <http://www.te-tek.co.jp/>



## RT80i

ヤマハ

豊富な機能を備えた  
中・上級者向け製品

RT80iは、ヤマハのダイヤルアップルーター「RTシリーズ」の中で、個人/SOHO向けのエントリーモデルとして位置付けられている。機能面では、OCNユーザーなどに定評のある「RT100i/RT102i」を継承しており、NAT、IPマスカレード、DHCPサーバー、フィルタリングなどの豊富な機能を装備する。10Base-Tのポートは一つしか持たないが、ハブとの併用により、複数台のパソコンをつなげることができる。また、アナログポートは二つ装備する。

RT80iは、個人向けということもあり、ブラウザによる設定が可能だ。SEILやMN128-SOHO SL10などと同様、ブラウザで「192.168.0.1」(RT80iのIPアドレス)に接続してメニューを表示させ、「簡単設定」から「端末型ダイヤルアップ」を選択する。そして、プロバイダーのアクセスポイントの電話番号、ユーザーID、パスワードを入力するだけで、基本的な設定は完了する。また、RT100iと同様、Telnetを使ったコンソールによって、詳細な設定が行えるようになっている。

静的IPマスカレードなどの設定は、このコンソールから行うことになるが、マニュアルに書かれている設定手順が分かりにくい上、コマンド自体も難しいので、初心者には少々敷居が高く感じられるだろう。ブラウザを使って設定する場合、「詳細設定」から「相手側の設定」を選び、接続先(pp1～pp30)をクリックして、「NATの設定」の中にある「静的Masquerade設定」を開く。ここで、プライベート

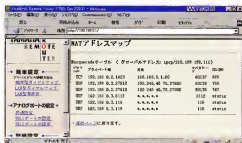


安定動作と信頼性の高さから、大手プロバイダーが推奨するヤマハのダイヤルアップルーター

IPアドレス、プロトコル名(UDP)、ポート番号を入力すればよい。

RT80iは、個人/SOHO向けに簡易な設定が行えるようになっているものの、フィルタリングなどの豊富な機能を使うには、やはり専門的な知識が必要となる。MN128-SOHO SL10などに比べると、より上位ユーザー向けのダイヤルアップルーターといえる。

「簡単設定」の「端末型ダイヤルアップ」を選択し、アクセスポイントの電話番号、ユーザーID、パスワードを入力するだけで設定が完了する



QUAKE IIの対戦画面でめづるように、UDPの116番、119番、8111番に追加し、QUAKE IIが利用している27910番のテーブルが、自動的に作成されていることが分かる



アナログポートを二つ装備しているが、10Base-Tポートは一つしか持たない

価格：6万5,800円  
ファームウェアのバージョン：Rev.2.02.31  
10Base-Tポート数：1ポート  
アナログポート数：2ポート  
アドレス変換機能：NAT、IPマスカレード  
DSU：内蔵  
問い合わせ先：システムエンジニア部 TEL 0120-808384  
URL：http://www.rtpro.yamaha.co.jp/

## ネットワークゲームを使った動作検証の結果

## ■DIABLO

初期状態では、「…… is not processing UOP packets……」というエラーが出てしまい遊ばずできなかった。Telnetを使って、ポート番号の116番、119番、8112番の三つを、静的IPマスカレード機能を使って、OIA80iをプレイするパソコンのIPアドレスに割り当てることで解決した。なお、パソコンのIPアドレス調べには、Windows 95の「WINDOWS」フォルダ内にある「WINIPCFG.EXE」を実行すればよい。

## ■QUAKE II

OIA80iで設定した静的IPマスカレード機能を有効にした状態で確認を行った。まず、RT80iに1台だけ接続した状態では、何の問題もなくプレイできた。次に、10Base-TハブをRT80iにつなぎ、2台のパソコンを接続した状態で同時プレイが行えた。NATアドレスマップを見ると、QUAKE IIが使用するUOPの27910番に対し、自動的に192.168.0.2と192.168.0.3に割り当てるように設定がけられたようだ。

## ■ULTIMA ONLINE

QUAKE IIと同様に、複数台のパソコンによる同時プレイが行えた。

# NetVehicle-fx3

富士通

## 他社製品にはない 省電力機能を装備

NetVehicle fx3は、10Base-Tを4ポート、アナログポートを2ポート持つ、個人/SOHO向けのダイヤルアップルーターだ。マルチNAT (NAT、IPマスカレード機能) や、DHCPサーバー機能も実装している。

設定は、ブラウザで「192.168.1.1」(NetVehicleのIPアドレス)に接続して、メニューを呼び出して行う。アクセスポイントの電話番号、ユーザーID、パスワードを入力すればいいのだが、設定メニューには「NetVehicleのIPアドレス」「サブネットマスク」「DNSサーバー」「ドメイン名」など、多くの項目があり、初心者も少々戸惑うかもしれない。

ダイヤルアップルーターでは珍しく省電力機能を装備しており、アナログポートとS/T点以外の電力供給をオフにすることができる。ダイヤルアップルーター自体の消費電力はそれほど大きなものではないだろうが、24時間、365日、電源オンの状態にする製品なので、こういった気遣いはうれしい。

また、独自の機能として、「電子メール着信通知サービス」に対応している。これは、富士通のインターネットサービス「InfoWeb」を使うことで、InfoWebに接続しなくても、電子メールの着信が確認できるという機能だ。InfoWebを利用してい



InfoWebの電子メール着信通知サービスを利用した場合、正面のインジケータでメールの到着が確認できる

る人には便利な機能といえるが、ほかのプロバイダーで使えないのが残念なところだ。

NetVehicleはサポートホームページが充実しており、初心者でも比較的使いやすい製品となっている。ファームウェアのアップデートも比較的容易に行える点も評価できる。まさに、個人/SOHO向けのダイヤルアップルーターといえるだろう。



左の10Base-Tポートと右のアナログポートを装備している

## ネットワークゲームを使った動作検証の結果

### ■DIABLO

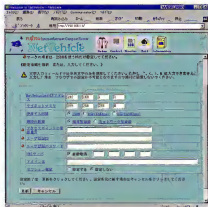
サードホームページでは、L25以降のファームウェアでDIABLOに対応していると書かれていたが、評価機が搭載していたL30のバージョンでも「is not processing UDP packets」のエラーが発生した。そのため、ファームウェアをL30から最新のL35にアップデートしてみた。その結果、何の設定もせずに、1台でのプレイが可能となった。最終版のファームウェアは、必ずしも、安定動作するとは限らないが、異常が発生した場合は、このようにファームウェアのアップデートを試してみるのもいいだろう。

### ■QUAKE II

DIABLOの動作検証でファームウェアをアップデートしたため、L35のファームウェアで動作確認した。QUAKE IIも、何の異常も行わず、2台のパソコンでの同時プレイが可能であった。

### ■ULTIMA ONLINE

QUAKE IIと同様、2台のパソコンでの同時プレイが、何の設定も必要とせずに可能であった。



基本設定が、使用する接続、接続の必須、アクセスポイントの電話番号、ユーザID、ユーザIDにパスワードを入力するだけでいい。「ドメイン名」は設定する必要がない

価格：6万9,800円

ファームウェアのバージョン：L35

10Base-Tポート数：4ポート

アナログポート数：2ポート

アドレス変換機能：NAT、マルチNAT

OSU：内蔵

問い合わせ先：FBIインフォメーションサービス

TEL 0120-89-4321

URL：http://www.fujitsu.co.jp/hyper/text/Products/tecom/NV/

# NetGenesis4

マイクロ総合研究所

## すでにTAや56kモデムを持っているユーザーにお勧め

今回はダイヤルアップルーターを取り上げたが、NetGenesis4はTA/DSU機能を持たない、純粋なIPルーターである。つまり、モデムやTAを接続することで、ダイヤルアップルーターになるというのだ。その分、価格も安いのだが、モデム/TA側とNetGenesis4側を別々に設定しなければならない、少々面倒な印象を受ける。その一方で、NetGenesis4は2系統のシリアルを装備しており、それぞれにTAやモデムの接続が行えるという、TA/モデムを分離したメリットもある。用途に合わせて、ルーティングを変えといったことも可能だ。例えば、片側をインターネットの接続に使い、もう片側をRAS (Remote Access Server) 専用にするといった使い方が行える。RASからNetGenesis4を介して、インターネットにつながったことも可能だ。

さらに、モデムやTAを分離したことによって、すでにモデムやTAを持っているユーザーには、より低コストでダイヤルアップルーターへのアップグレードが行えるというメリットもある。

NetGenesis4自体の設定は、専用のユーティリティで簡単に行える。TAまたはモデムの選択を行い、二つのシリアルそれぞれに、アクセスポ



片手で持てるコンパクトなIPルーター。本体正面にある白いボタンは電源スイッチである

ントの電話番号(三つまで設定可能)、ユーザーID、パスワード、アドレス変換方式(IPマスカレードかNAT)を設定する。

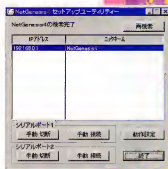
現在のところ、DHCPサーバー機能を搭載していないので、パソコンはIPアドレスを固定的に指定しなければならない。ただ、この点は、将来ファームウェアのバージョンアップで対応を行うという。ファームウェアのVer.1.106からはフィルタリング機能も実装され、本格的なIPルーターとして使えるようになった。さらに、DHCPサーバー機能や静的IPマスカレードの設定機能など、今後のファームウェアのバージョンアップに期待したい。

NetGenesis4は、すでにTAを持っている人にとって、少ない予算でダイヤルアップルーターにバージョンアップできるというメリットがあることは見逃せないだろう。

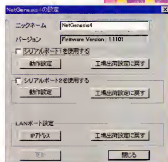
価格:オープンブライズ (直販価格1万9,800円)  
ファームウェアのバージョン:V1.1101(β版)  
10Base-Tポート数:4ポート  
アナログポート数:なし  
アドレス変換機能:NAT、IPマスカレード  
OSU:—  
問い合わせ先:TEL 03-3458-9021  
URL: <http://www.mrl.co.jp/>



左側にある「B1」「B2」がRS232Cポートで、制約に付属するモデムケーブルを使って、ここにTAやモデムを接続する



NetGenesis4の設置にWebブラウザを使い、専用の「セット・アップユーティリティ」で行う



シリアルポート2にTAやモデムの接続を行い、アクセスポイントの電話番号とユーザーIDを設定する

### ネットワークゲームを使った動作検証の結果

#### ■DIALO

Ver.1.01のファームウェアでは、IPマスカレードを有効にした状態で「…… is not processing UDP packets」のエラーが発生した。アドレス変換方式を「IPマスカレード」から「NAT」に設定変更することで、この問題は解決するが、ファームウェアのバージョンをVer.1.1101(β版)に上げることも解決可能だ。とはいえ、このバージョンでは、DIALOをプレイするパソコンのIPアドレスを、そのネットワークゲームの最終アドレス(有効状態では「192.168.0.254」)にしなければならないなど、まだまだ使いにくい面もある。さらなるファームウェアのバージョンアップに期待したい。

#### ■QUAKE II

アドレス変換を「IPマスカレード」にすることで、複数台のパソコンによる同時プレイが可能であった。「NAT」では、2台のパソコンが接続を試みるものの、ゲームサーバー側からの応答がなく、ゲームサーバーにログインすることができなかった。

#### ■ULTIMA ONLINE

QUAKE IIと同様に「IPマスカレード」にすることで、複数台のパソコンによる同時プレイが可能であった。

# 読者プレゼント

右のアンケート・

資料請求ハガキを  
送っていただいた方に  
抽選でプレゼントを  
差し上げます。

## ダイヤルアップルーター 5機種プレゼント

1

1A



(株)マイクロ総合研究所  
すでにモデムやTAを持っているユーザーにお得なIPルーター「NetGenesis4」を1名に。

1B



(株)ビー・ユー・ジー  
従来のMN128-SQHDをベースに、セキュリティ機能を充実させ、低価格化を実現した「MN128-SQHD SL10」を1名に。

1C



富士通(株)  
蓄電力機能を持ち、電子メール着信通知サービスに対応した「NetVehicle-fx3」を1名に。

1D



ヤマハ(株)  
安定動作と信頼性の高さから、大手プロバイダーが推奨する「NetVehicle-fx3」を1名に。

(株)インターネット  
インシアティブ

ネットワークゲームにも完全対応し、2万円台という低価格を実現した「SEL」と「OSU」をセットにして3名に。

1E



2



(株)コーエー  
信長シリーズ初のネットワーク対応タイトル「信長の野望 Internet」を2名に。

3



Interplay社のリアルタイム戦略シミュレーション「MAX2」のTシャツを1名に。

4



(株)ズー  
映画「ウォー・ゲーム」の世界観を再現した、リアルタイム戦略シミュレーション「WAR GAMES」を5名に。

5



インターリンク(株)  
スクリーンセーバーに、壁紙に照準明の世界をディスプレイに再現できる「美神との邂逅 照準明 DESKTOP ART」を1名に。

6



(株)トワイライトエクスプレス  
F16ファイティングファルコンの複製版をモデルにした、OH Products社製ジョイスティック「F16 FIGHTER STICK」を1名に。

7



アイル(株)

豊富なラインアップを誇るジョイスティックメーカー「THRUSTMASTER」社の「MILLENNIUM 3D INCEPTOR」(7A)を1名に、Tシャツ(7B)、ボロシャツ(7C)を各2名に。

7A



7C



8



エレクトロニック・アーツ・スクウェア(株)  
7種類のイスラエル空軍の戦闘機と、実戦データが再現された「ISRAELI AIR FORCE」を3名に。

9



今日のNEWS Summaryでも紹介したMELTDOWN TOKYO 1998のボロシャツを3名に。

10



海外で対戦するとき役に立つPlay Online特製デュアルタイムウォッチを5名に。

11



国際電話にも使えるPlay Online特製テレホンカードを5名に。

## プレゼント応募方法

プレゼントご希望の方「アンケート・資料請求ハガキ」に必ず応募号を記入の上ご応募下さい。締め切り「1998年10月24日(12月31日まで)」です。当選者の発表は別途をもってさせていただきます。

# TECHNICAL EDGE

新製品情報

インテルが、デスクトップパソコン向けCPUとしては1998年最後のリリースとなる「Pentium II 450MHz」を出荷した。一方、ダイヤモンド・マルチメディア・システムズ、クリエイティブメディア、カノーブスの3社が、「Riva TNT」を搭載したビデオカードを発表。年内にゲームマシンの購入を検討しているのであれば、このPentium II 450MHzとRiva TNTの組み合わせが、最強となるだろう。

## Hardware 450MHz版のPentium IIプロセッサー

### インテル

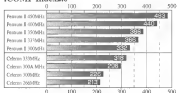
インテルは、デスクトップパソコン向けプロセッサーとして「Pentium II 450MHz」「Celeron 333MHz」「Celeron 300A MHz」の三つの出荷を開始した。

Pentium II 450MHzは、4月に出荷を開始された400MHz版と比較して、浮動小数点演算性能やマルチメディア演算性能などが5~10%向上。また、1999年第1四半期に「Katmai」(450~600MHz)が登場するまでは、Slot1仕様のプロセッサの最上位に位置付けられる。

一方、今回、新たに登場した二つのCeleronは、どちらも128KBのL2キャッシュを内蔵。Celeron 333MHzは、従来のキャッシュ非搭載のCeleron 300MHzと比べて、25~38%も性能が向上している。なお、Celeron 300A MHzには、名称中に「A」が入っているが、これは、従来のキャッシュなし300MHz版と区別するために付けられている。

価格: 6万7,450円(Pentium II 450MHz)、2万7,970円(Celeron 333MHz)、2万1,710円(Celeron 300A MHz)  
※価格はすべて1000円未満の税別価格

## iCOMP Index2.0



## Hardware

### SGRAMを採用した Riva TNT搭載ビデオカード SPECTRA 3200、SPECTRA 2500

カノーブスは、Riva TNTを搭載したビデオカード「SPECTRA 3200」「SPECTRA 2500」の2モデルを発表した。

上位モデルのSPECTRA 3200は16MBのSGRAM、下位モデルのSPECTRA 2500は16MBのSDRAMを搭載し、3Dゲームの描画性能は、SPECTRA 3200の方が最大約20%向上。また、SPECTRA 2500については、最大800×600ドットのビデオ出力機能を標準装備する。そのほか、Voodoo2を搭載した同社の「PURE3D II」「PURE3D II LX」と併用する場合、SPECTRA 3200/2500との間を内部バススレーブケーブルで接続できる。これは、Voodoo2のSLI接続に似た接続方法で、従来の外部ケーブルを使って接続する方式と比べて、より高画質の映像出力が可能になった。製品はどちらもAGP版のみで、SPECTRA 3200は10月上旬、SPECTRA 2500は9月末に出荷を開始する。

対応OS: Windows 95/98/NT 4.0  
付属ソフト: 3D(Furball)エンジンなど  
価格: 3万8,800円(SPECTRA 3200)、3万7,800円(SPECTRA 2500)  
問い合わせ先: カノーブス アダプタ  
サポート 079-966-6630



写真:SPECTRA 3200

## Hardware Riva TNTと16MBのSDRAMを搭載した「Viper V550」

アメリカのダイヤモンド・マルチメディア・システムズは、nVIDIA社のビデオチップ「Riva TNT」を搭載したビデオカード「Viper V550」の出荷を開始した。

ビデオチップ名に使われているTNTとは、Twinned Texel engineの略で、フルカラーに対応したテクスチャエンジンと二つ搭載。16MBのSDRAMを搭載しており、24ビットディスプレイ(ソニーのGDM-W900など)を使用すれば、最大1920×1200ドット、187万色の2Dグラフィック表示が可能だ。製品は、PCI版とAGP版の両方が用意され、AGPについては2×モードをサポートしている。また、Windows 95/98環境でDirect3D、Windows 95/98/NT 4.0.0の環境でOpenGLをサポートする。



対応OS: Windows 95/98/NT 4.0  
価格: 199,950円

## Hardware Riva TNT搭載ビデオカードを2万8,800円で発売

### Graphic Blaster RIVA TNT

クリエイティブメディアは、nVIDIA社のビデオチップ「Riva TNT」を搭載したビデオカード「Graphic Blaster RIVA TNT」の販売を開始した。

16MBのSDRAMを搭載しており、2Dは最大1920×1200ドットで1677万色、3Dは1920×1200ドットで6万5000色の表示が可能。同社によると、1600×1200ドットでQUAKE IIが快適にプレイできるだけの3D性能を持つ。製品は、PCI版とAGP版の両方が用意され、AGPについては2×モードをサポート。また、Windows 95/98環境でDirect3D、Windows 95/98/NT 4.0.0の環境でOpenGLをサポートする。



対応OS: Windows 95/98/NT 4.0  
付属ソフト: FORSAKEN  
価格: 2万8,800円(AGP版、PCI版)  
問い合わせ先: 03-3256-5577

## Hardware

320MHzのRAMDACを搭載した  
Millennium G200の上位モデル

## Millennium G200 SE

カナダのMatrox Graphics社は、MGA-G200を搭載したハイエンドビデオカード「Millennium G200 SE」を発表した。

7月末に出荷を開始したMillennium G200は250MHzのRAMDAC、Mystique G200は230MHzのRAMDACを搭載しているが、今回発表されたMillennium G200 SEは320MHzのRAMDACを搭載。最大解像度は、従来までの1920×1200ドット(24ビットカラー)から2048×1536ドット(16ビットカラー)にまで高めた。ビデオメモリーは、標準で8MBのSGRAMを搭載し、最大16MBまで増設可能。ターゲットとしている用途は、DTP、CAD、フォトレタッチなどで、製品はディスプレイメーカーへOEM出荷される。具体的には、アメリカViewSonic社の「P817」にバンドルされる形で、今秋に発売される予定。

対応OS: Windows 95/98/NT 4.0/NT 5.0



写真はMillennium G200

## Hardware

## nVIDIA社のRiva128ZXを搭載したビデオカード

## GA-ZX8/PCI

アイ・オー・データ機器は、nVIDIA社のRiva128ZXと8MBのSGRAMを搭載したビデオカード「GA-ZX8/PCI」を発売した。

3Dの標準APIであるDirect3D、OpenGLに対応するほか、2Dでは1600×1200ドットでのフルカラー表示や、1920×1200ドットでのハイカラー表示が可能。今後、同社から発売される予定のゲーム用ポートとの接続に使用する「IV-LINK」コネクタを標準装備。オリジナル画面設定ユーティリティを使用すれば、色数、解像度、リフレッシュレートなどの設定変更が簡単に行える。添付ソフトとして、「レッドラインレーサー(6コース版)」が付属する。



対応機種: PC/ATを前提したPC/AT互換機、PC98-NX4シリーズ  
対応OS: Windows 95/98/NT 4.0  
価格: 2万8,000円  
問い合わせ先: 新製品案内窓口 076-290-1024

## Hardware

## Ticket To Ride IVを搭載した2D/3Dコンボカード

## Revolution IV

ダイサセミコンシステムズは、アメリカのNumber Nine Visual Technology社のビデオカード「Revolution IV」の販売を開始した。

第4世代128ビットビデオチップ「Ticket To Ride IV」と、16MBのSDRAMを搭載し、AGPの2Xモードをサポートする。Direct3D、OpenGLに対応するほか、マイクロソフトのGDI-2Kテクノロジについてもフルサポートする。2Dでは、1920×1200ドットでのハイカラー表示や、1600×1200ドットでのフルカラー表示、3Dでは、1600×1280ドットでのハイカラー表示、1280×1024ドットでのフルカラー表示が可能。パフォーマンスについて

は、従来モデル「Revolution 3D」と比べて、3Dで6倍、2Dで2倍の性能を実現している。



対応OS: Windows 95/98/NT 4.0/NT 5.0  
価格: オープンプライス(予定価格相場は2万4,800円)  
問い合わせ先: マイクロコンピュータ 営業部 045-476-7438

## Hardware

MicroATXデザインを採用した  
省スペースタワー型パソコン

## ClientPro CE266

マイクログループ・エレクトロニクス・ジャパンは、MicroATX規格のマザーボードを採用したタワー型パソコン「ClientPro CE266」を発表した。

MicroATXは、従来のATXマザーボードより小面積ながらサウンドやビデオチップをオンボード搭載しており、機能や性能はそのまま、省スペース化を実現している。CPUはCeleron 266MHz、チップセットはIntel440EXで、32MBのSDRAMを装備。ビデオチップはnVIDIA社のRiva128で、サウンドは64ボイスウェーブテーブルをサポート。4.3GB



価格: 17万8,000円  
問い合わせ先: 0120-64-2788

## Hardware

## Voodoo2カードをデスクトップ製品のオプションに追加

## STB Voodoo2 12MB 3Dグラフィックスアクセラレーター

日本ゲートウェイ2000は、デスクトップ製品「GP6」シリーズと「G6」シリーズの新モデルの発表に合わせ、オプション品目に「STB Voodoo2 12MB 3Dグラフィックスアクセラレーター」を新たに追加した。

同3Dアクセラレーターは、STB Systems社製Voodoo2カードのOEM品で、大きさはフルサイズPCIカードとなる。640×480ドット、800×600ドット、1024×768ドットのいずれの解像度の場合でも、85Hzで動作可能で、Direct3D、Glideの両APIをサポート。本製品を標準装備のビデオカードと併用することにより、3D画面の滑らかなテクスチャーや、フリグなどの特殊効果もリアルに表現できるようになる。

対応OS: Windows 98  
価格: 3万2,000円  
問い合わせ先: 0120-54-2001



写真はG6-400XL



## It.

### ナレーション付きのインターネット絵本をホームページで公開 ラベンダーストーリー

ヤマハは、音の出るインターネット絵本「ラベンダーストーリー」の後編を同社のホームページで公開した。

ラベンダーストーリーは、CD-ROM作家ひなたあつこ原作のインターネット絵本で、女優の藤谷美和子がナレーションを担当。音声圧縮伸張ソフト「SoundVQ」を用いてナレーションを再生する。プロローグ〜第4話までの前編は、5月からヤマハのホームページで公開されており、今回新たに公開されることとなった後編は、第5話〜最終巻の第8話までを収録。後編は、物語のハイライトを含む完結編となっており、すでに公

開されている前編と合わせて、すべての物語が閲覧できるようになった。



URL: [http://www.yamaha.co.jp/xg/ta\\_vq/](http://www.yamaha.co.jp/xg/ta_vq/)  
問い合わせ先: デジタルシステム部総務課XG事業課  
電話 053-460-2936

## ワンポイント解説

### SoundVQ

NTTの「TwinVQ」技術を用いてヤマハが開発した、インターネット対応の音声圧縮伸張ソフト。音声劣化を最小限に抑えながら、オーディオデータを最大で20分の1に圧縮できる。Windows版とMacintosh版があり、1997年8月より試用版が提供されている。「ラベンダーストーリー」の閲覧には「ページ・リンク機能」を備えた最新バージョン(Ver2.51β1)が必要。なお、最新バージョンの試用版は以下のWebサイトから無償でダウンロードできる。

URL: <http://www.yamaha.co.jp/xg/SoundVQ/index.html>

## Hardware

### Pentium Proに MMX機能を付加するODP

#### Pentium II OverDriveプロセッサ

アメリカのインテルは、Socket8に対応した「Pentium II OverDriveプロセッサ」(以下、ODP)の出荷を開始した。

製品には、Pentium Pro 150MHz/180MHz向けと、166MHz/200MHz向けの2種類が用意されており、それぞれODPを搭載することで、前者はクロック周波数が300MHzに、後者は333MHzに向上する。ODPには、32KBの1次キャッシュと512KBの2次キャッシュが搭載されており、Pentium II または Pentium II Xeonと同じCPUコアを採用している。また、従来までのPentium ProではサポートされていなかったMMX機能も使えるようになる。



価格: 5990円

## It.

### インターネット上に自分だけのデスクトップが構築できるサービス

#### My Netscape

アメリカのネットスケープ・コミュニケーションズは、インターネット上に自分だけのデスクトップが構築できる無償サービス「My Netscape」を開始した。

これは、同社が行っているWeb情報サービス「Netcenter」の一つで、「ウェブレット」と呼ばれる小規模なアプリケーションソフトを自由に組み合わせ、自分だけのデスクトップが構築できるというもの。登録者のデスクトップはサーバー上で管理されているため、ユーザーは行く先々のパソコンから、Webサーバー上のパーソナルインターネットデスクトップが利用できる。Webページの情報を表示する「チャンネル」では、ヘッドラインニュース、スポーツ、ビジネスなど、幅広いカテゴリが用意されており、ユーザーが日々注目しているコンテンツだけを選択して、デスクトップに配置できる。



URL: <http://my.netscape.com/>

## It.

### オンラインソフトのダウンロードサービス

#### bamboo

ニフティは、インターネット上の無料コンテンツサービスとして、オンラインソフトの検索とダウンロードが行えるWebサイト「bamboo」を開業した。

パソコン初心者でも利用しやすいように、統一されたインターフェースでソフトがダウンロードでき、ダウンロード後のソフトは、ダブルクリックするだけで自動的に展開する自己解凍方式を採用している。シェアウェアのユーザー登録を行いたい場合、ニフティサード会員であれば、「ニフティサードシェアウェア資金代行サービス」を利用して、簡単に決済が行える。登録されているソフトの数は、サービスを開始した8月17日時点で、約50本だが、今年度内には300本以上のソフトの公開を目指している。また、ニフティサード会員以外でも資金代行システムが利用できるよう、サービスの拡張も予定している。



URL: <http://bamboo.nifty.ne.jp/>

## Software 新種のコンピュータウイルスMarburgに対応した ワクチンプログラム ネットワーク アソシエイツ

ネットワーク アソシエイツは、Marburgの検出と駆除を行うワクチンプログラムの配布をホームページ上で開始した。

Marburgは、スペインのウイルス作成チーム29Aによって作成された新種のコンピュータウイルスで、Windows 95/98のWindowsフォルダ内にある実行ファイルに感染し、感染したファイルを実行することで増殖していく。感染と同時に同一ディレクトリ内に存在するウイルス対策プログラムのデータファイルを破壊するため、既存のアンチウイルスソフトでは対応できなかった。

ネットワーク アソシエイツから提供されるワクチンプログラムは、世界規模で配備されているウイルス緊急対策チーム「AVERT」が作成したもので、Marburgの検出と駆除が可能だ。



URL: <http://www.nai.com/japan/>

## インターネット使用環境の構築をサポートするサービス おまかせインターネット

メルコは、名古屋地区を対象に、インターネットの接続に必要な機材の選定から設定までをサポートする「おまかせインターネット」サービスを開始した。

パソコンや周辺機器の接続、ソフトウェアの設定、基本操作のレクチャー、アフターサポートなどのサービスが受けられる。サービスの内容はユーザーの環境にあわせて幅広く設定できるが、基本的なコースとして以下の三つが用意されている。

**パワーアップコース:**すでに持っているパソコンを使ってインターネットへ接続するコース。ユーザーのパソコンを診断し、必要な周辺機器を提案する。アフターサポートは、対象

期間3ヵ月で1回の訪問と2回の電話相談。

**おまかせコース:**パソコン本体の購入を含めて、これからインターネットを始めるためのコース。パソコンや周辺機器の購入からプロバイダーの契約、設定までを提供する。アフターサポートは期間6ヵ月で3回の訪問と3回の電話相談。

**パワフルコース:**インターネット上にホームページを開設する際に必要となる、周辺機器や高性能パソコンまで含めて提案するコース。

価格 おまかせコースが39万円より、  
パワフルコースが69万円より  
問い合わせ先: メルコサポートセンター(名古屋)  
052-241-9311

## Software Windows 98の操作方法が学習できる チュートリアルCD-ROM

### Microsoft Windows 98 Starts Here

マイクロソフトは、Windows 98の操作方法や新機能を簡単に平手くマスターするための、マルチメディアチュートリアルCD-ROM「Microsoft Windows 98 Starts Here」の日本語版を発売した。

トレーニングコースは大きく3段階に分けられており、各種機能や技術についての背景やコンセプトの説明、実際にWindows 98を使って進めるステップバイステップ形式のレッスン、達成度を測るクイズ形式のテストなどによって構成される。日本語版ではIMEによる日本語入力のレッスンが追加されて、全34レッスン、合計10時間以上の内容が盛り込まれている。実際にファイルや文書を作成したり、インターネットに接続したりしながら進めるインタラクティブなトレーニングで構成されており、自分のペースで学習を進めることができる。



動作環境: Pentium 75MHz以上、メモリ1MB以上、ハードディスク空き領域8MB以上、CD-ROMドライブ2倍速以上  
対応OS: Windows 98  
価格: 4,000円  
問い合わせ先: マイクロソフトインフォメーションセンター 03-5454-2300

## Hardware 消費電力を約70%削減した液晶ディスプレイ FlexScan L360

ナオは、15インチ液晶ディスプレイの新モデル「FlexScan L360」を発売した。

広視野角タイプのTFT液晶パネルを採用しており、17インチCRTとほぼ同等の画面サイズながら、実行速度の約60%の省スペース化を実現した。また、独自開発の「パワーマネージメント機能EIZO MPMS」の搭載により、消費電力を約70%削減。最大表示色数は1619万色で、1024X768ドット表示に対応。デスク置き専用の「デスクトップスタンド型」と、アームや壁掛けによる設置が可能な「フリースタンド型」の二つのタイプがあり、デスクトップスタンド型はUSBハブを標準装備する。

価格 オープンプライス  
問い合わせ先: ナオ営業1部  
076-277-3977



## Hardware パーチャルグリッド管を採用した 21インチディスプレイ MultiSync P1250+

NECホームエレクトロニクスは、21インチディスプレイの新モデル「MultiSync P1250+」を発売した。AQピッチ0.28mmの三菱電機製パーチャルグリッド管の採用により、高精細な大画面表示を実現した。表面には低反射等電防止コート処理が施されているため、表示画面に影響を与えることなく外光反射を低減し、静電気によるホコリの付着も防止する。水平走査周波数31~110kHzに対応し、1600X1200ドットの解像度でも、チラツキの少ない85Hzモードで表示することができる。また、マルチシンク機能によって、接続されているパソコンの解像度を自動的に判別して、適切な画面表示をすることも可能。Windows 95/98のプラグ&プレイに対応するほか、国際エネルギープログラム基準に準拠したパワーマネージメント機能を搭載する。



対応機種: PC/AT互換機、PC98xxシリーズ、PC-9800シリーズ、Macintosh  
価格: 24万8,000円  
問い合わせ先: 03-3454-5111

## Software ホームページ翻訳機能を搭載した英日翻訳ソフト

### ロゴヴィスタ「EtoJ PERSONAL Ver.5.0」

カタナは、Windows版英日翻訳ソフト「EtoJ PERSONAL Ver.5.0」を発表した。一般書収録用語を13万語から14万語に増強して翻訳精度のアップを図るとともに、プロキシ方式の採用によってインターネットホームページのページ翻訳にも対応した。また、ワード97/98にツールアイコンとしてワンタッチ翻訳機能を組み込み、ワード上で英文テキストを翻訳することもできるようになった。さらに、クリップボード翻訳やドラッグ&ドロップ翻訳機能などを装備する。



対応OS Windows 95/98/NT 4.0  
動作環境 メモリ16MB以上、ハードディスク空き領域45MB以上  
価格 3万9,800円  
問い合わせ先 カスタマーサービスグループ 03-3615-4603

## ワンポイント解説

### プロキシ方式

翻訳ソフトがプロキシサーバーとして機能し、翻訳結果をWebブラウザに送信する方法。ブラウザの種類を選ばず、インターネットエクスプローラーやネットスケープコミュニケーションターで利用できる。カタナの「EtoJ PERSONAL Ver.5.0」では、ブラウザで英文ホームページを呼び出した後、ツールボタンをクリックするだけで英文と日本語が入り替わる。また、英文ホームページを呼び出したときに自動的に翻訳を行い、同じレイアウトの本文を表示させることも可能だ。

## Software

### ホームページ掲載用の画像作成ツール

#### Adobe ImageReady 1.0

システムソフトは、アドビ システムズのWeb画像作成ソフト「Adobe ImageReady 1.0」日本版版を発表した。

作成中のビジュアルデータを、実際のWeb上でどのように見えるかをプレビューしたり、ファイルサイズやダウンロードの所要時間などを瞬時に確認できる。このため、さまざまなブラウザやハード環境で試行錯誤する手間を省いて、迅速にWeb画像を最適化することが可能となった。「Adobe Photoshop」や「Adobe Illustrator」との親和性も高く、シームレスに連携する。Windows版とMacintosh版があるが、価格はどちらも3万9,800円。



対応OS Windows 95/98/NT 4.0、演算タスク 75%以上  
動作環境 (Windows) Pentium以上、メモリ16MB以上、CD-ROMドライブ必須  
動作環境 (Macintosh) PowerPC以上、メモリ8MB以上、CD-ROMドライブ必須  
問い合わせ先 システムソフトウェアデモンストラセンター 052-752-6254

## Software

### チャット翻訳機能を搭載した英日/日英翻訳ソフト

#### The翻訳インターネット V3.0

東芝は、英日/日英翻訳ソフト「The翻訳インターネット V3.0」を発表した。

インターネットニュースやインターネットメールの翻訳はもちろん、チャット中の文章の翻訳もできる。24万語の英日辞書と12万語の日英辞書を標準装備して、翻訳のスピードと精度もアップした。また、HTML 3.2への対応に伴い、原文のレイアウトを維持したまま翻訳することも可能となった。さらに、ユーザー認証の必要ないホームページでも、指定した時刻に自動的にダウンロードして自動翻訳する「ユーザー認証付きオートバインド機能」や、現在表示しているホームページの画像データとテキストデータを、パソコンにダウンロードできる「キャッシュ登録機能」などを装備する。



対応機種 PC/AT互換機、PC98シリーズ  
動作環境 Pentium以上、メモリ24MB以上、ハードディスク空き領域55MB以上  
対応OS Windows 95/98/NT 4.0  
対応ブラウザ : ネットスケープナビゲーター 3.01以降、インターネットエクスプローラー 3.00以降  
対応メールソフト : インターネットメッセージャー 4.0以降、アットワット・エクスプレス 4.0

対応ニュースソフト : ネットスケープ Galestro 4.0以降、アットワット・エクスプレス 4.0  
対応チャットソフト : ネットスケープ Conference Text Chat 4.0以降、マイクロソフト NetMeeting 2.0以降  
価格 14,800円  
問い合わせ先 東芝コンピュータネットワーク事業部 03-3457-2725

## Software

### AI思考ルーチンを搭載した対戦型詰将棋ソフト

#### AI詰将棋 その4 赤銅の巻

アスキー・システムソフトは、「AI詰将棋 その4 赤銅の巻」を発表した。

詰将棋作家の岡田敏氏による新作から、1~11手詰の難問200題を厳選して収録。従来の詰将棋ソフトでは、正解ではない手を打つとすぐにゲームが終了してしまうなど、不自由な点があったが、本製品は詰将棋用思考ルーチンを搭載しているため、善悪の手数までは、人間がどんな手を指しても、コンピュータが必

ず受け手を返してくる。そのため、指し手に間違いがあっても対局は最後まで進み、実戦さながらの勝負を楽しむことができる。ソフトは、Windows版とMacintosh版のハイブリッドCD-ROMで供給される。



動作環境 (Windows) : Pentium 90MHz以上を搭載し、Windows 95/98またはWindows NT 4.0の稼働に動作するパソコン、ハードディスク空き領域10MB以上  
動作環境 (Macintosh) : PowerPCを搭載したPerforma、Powerbook、Power Macintosh、およびPower Macintosh G3シリーズ  
メモリ16MB以上、ハードディスク空き領域10MB以上  
価格 5,800円  
問い合わせ先 コンシューマ事業部 03-5436-7867

## Hardware

333MHz版のPowerPC G3を搭載したMacintosh  
Power Macintosh G3 MT 333

アップルコンピュータは、「Power Macintosh G3」シリーズの新製品4機種を発売した。

最上位のミニタワーモデル「Power Macintosh G3 MT 333」は、333MHz版のPowerPC G3を搭載し、標準で128MBのSDRAMを搭載、6MBのビデオメモリーを搭載しており、1280×1024ドットでフルカラー、1920×1080ドットで3万2768色の表示が可能。内蔵ハードディスクはUltra Wide SCSI-3対応で、容量は9GB。今回発表された4機種すべてに、Mac OS 8.1がプリインストールされている。



価格：オープンプライス  
FAXによる24時間情報提供サービス。  
03-3391-1200

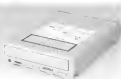
## Hardware

ファイルバイ用5倍速DVD-ROMドライブ  
DVD-ROM5FB

メルコは、5インチベイ内蔵タイプの5倍速DVD-ROMドライブ「DVD-ROM5FB」を発売した。

ドライブはソニー製の「DDU220E」を採用しており、512KBのバッファメモリーを標準装備。DVD-ROMのデータ転送速度は最大で6925KB/秒(5倍速)、CD-ROMの場合は最大で3600KB/秒(24倍速)となっている。

DVD-ROMやCD-ROMはもちろん、音楽CD、Video CD、Photo CD、CD-R、CD-RWなど、多様なフォーマットとメディアに対応する。



対応機種：IDEインターフェースおよび5インチベイを装備したPC/AT互換機、PC98-NXシリーズ対応OS：Windows 95/98  
価格：2万円/000円  
問い合わせ先：メルコインフォメーションセンター  
03-6191-1827

Hardware G3 233MHzを搭載した「iMac」を17万8,000円で発売  
iMac

アップルコンピュータは、コンシューマー向けMacintoshの新製品「iMac」を発売した。

512KB/バックサイドキャッシュ搭載のPowerPC G3 233MHzと32MBのSDRAMを搭載しており、同社によると、Pentium II 400MHzと比べて約40%も高速であるという。コンピュータ本体は、15インチディスプレイと一体になっており、拡張スロットは装備していない。その代わり、ビデオチップ「ATI 3D RAGE IIc」、サウンドコントローラチップ、イーサネットコントローラチップなどをオンボード搭載し、K56flex/V.90対応の56Kbpsモデム、2基のUSBポート、SRSサウナード対応のスピーカー2基を標準装備している。OSはMacOS 8.1がプリインストールされており、各種通信ソフトを始めとする多様なアプリケーションが付属する。



価格：17万8,000円  
FAXによる24時間情報提供サービス：03-3391-1200

## Hardware

iMacと統一デザインの  
USB対応スーパーディスクドライブ  
SDD-120USB MAC

イメーションは、iMac用USB接続スーパーディスク外付けドライブ「SDD-120USBMAC」を発売した。

スーパーディスクは、3.5インチフロッピーディスクと同等の外形ながら、120MBの記憶容量を持つ磁気記録メディアだ。本製品は、アップルコンピュータの新製品「iMac」との親和性を重視したスーパーディスク用ドライブで、本体のデザインは青色と白色のツートンカラーで、丸みを帯びたスクルトンタイプに統一されている。USB規格の特徴であるホットプラグやプラグ&プレイに対応。さらに、Macintoshフォーマットのほかに、Windowsフォーマットのスーパーディスクやフロッピーディスクの読み書きが可能。

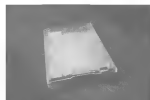


対応機種：iMacまたはUSBポートを装備したMacintosh  
対応OS：Mac OS 8.1以上  
価格：3万3,800円  
問い合わせ先：SBSインフォメーション  
0120-01-0536

Hardware iMacに接続できるUSB対応フロッピーディスクドライブ  
UFD-01

ヤノ電器は、iMac接続用のUSB対応フロッピーディスクドライブ「UFD-01」を発売した。

アップルコンピュータが8月に発売したiMacは、ハードディスクとCD-ROMドライブ以外のドライブを装備していない。そのため、ヤノ電器では、従来より蓄積してきたMacintosh用記憶装置開発のノウハウを生かし、USBインターフェースに対応したフロッピーディスクドライブ用のドライブを開発。国内で最も早いタイミングで、iMac接続用のフロッピーディスクドライブを出荷することができた。また、同社は今後、iMac接続用MOドライブの開発を予定している。



価格：1万5,000円  
問い合わせ先：営業部 078-993-0007



## NAM

メーカー: GT Interactive社

## すり抜けモードでゴールまで一気に駆け抜けろ

ベトナム戦争をモチーフに、非情な戦いを繰り返す「NAM」には、もっと非情なオートコマンドがある。無敵はもちろん、かぎのかかった扉を開けてしまったり、障害物をスライとすり抜けてしまったり。發りくと暗害の限りを尽くせるのだ。だけど、全部のチートを有効にすると、もっともゲームが面白くなくなってしまうので、せめて新敵モードでストーリーを遊び回りたいにしたいほうがいいかもしれない。

特に面白いのが、壁をすり抜けられる「NVACLIP」だ。建物の中をはじめ、普段は行けないマップの外の風景など、どこにでも行けるようになる。うまく駆け抜け、ゴール地点まで一気にすり抜けて行くこともできるぞ。

## NAMのチートコマンド一覧

|            |                                                  |
|------------|--------------------------------------------------|
| NVAGOD     | 無敵モード                                            |
| NVACLIP    | 障害物をすり抜けられる                                      |
| NVAMATT    | ときどき無敵で攻撃の指示が入るようになる                             |
| NVASHOWMAP | マップがすべて見える                                       |
| NVABLOOD   | すべてのアイテムと武器を回復                                   |
| NVUNLOCK   | すべてのドアを開錠する                                      |
| NVLEVEL### | マップとレベル選択。###には数字を入れる。例えば、エピソード2でレベル6のマップなら、206に |

「NVACLIP」で障害物をすり抜けることができるようになる。建物の中や、通常では行けないマップの外の風景まで見ることができ、うまく駆け抜け、ゴール地点まで一気にすり抜けて行くこともできる。



# いかに野郎 CHEAT COMMANDER

## MECH COMMANDER

メーカー: メディアクエスト

## マップを焼け野原に変える無限爆撃コード紹介

MECH COMMANDERは、バトルテックシリーズの中で、唯一リアルタイム戦略シミュレーションとなった異色作だ。チート入力を可能にするには少々準備が必要なので、よく読んで挑戦してほしい。まず、MECH COMMANDERのサポートページ (<http://www.mechcommander.com/support/>) でパッチを入手し、ゲームを最新バージョンに書き換えるよう。

アップグレードを実行したら、VMechCmdrフォルダの中にあるwindows.00をコピーし、片方のフォルム名を「xtirumc00r」にする。あとは、プレイ中にコマンドを入力するだけでいい。中でも、「lordbunny」で使えるインスタント版のSmall Artillery Strikeがオススメだ。これは、着弾までの時間が2秒になったもので、Bキーと左クリックで何度も使うことができる。じゃうたん爆撃で、敵陣地をきれいに壊滅させることができるぞ。

## MECH COMMANDERのチートコマンド一覧

|                    |                                                               |
|--------------------|---------------------------------------------------------------|
| ※出撃前に有効            |                                                               |
| pointoffresh       | RP (資源) を100万回復す                                              |
| rockandrollpeople  | 出撃できる重量の制限をなくす                                                |
| ※出撃後に有効            |                                                               |
| Ctrl+Enter+10000キー | ミッションを成功扱いに終了し、次のミッションへ行く                                     |
| lordbunny          | インスタント版(Small Artillery Strike)を2秒から2秒に短縮する(が、Bキーと左クリックで使い放題) |
| osmium             | 自軍ユニットが無敵になる                                                  |
| lorie              | MECHの装甲と武器を回復する                                               |
| deadeye            | 射撃のスキルがMAXになる                                                 |
| frametrash         | フレームレートのグラフを表示する                                              |



#MechCmdrフォルダのwindows.00を100%コピーし、xtirumc00r(と名前を付け)れば準備は完了



「lordbunny」でインスタント版(Small Artillery Strike)を2秒から2秒に短縮する(が、Bキーと左クリックで使い放題)



攻撃を継続して行くと、(射撃の名前)と入力すれば、攻撃の威力を最大にできる。ゲーム中、ダメージを受けるユニットは、ダメージを受けるユニットになる





## GAMER'S PIT

ハード、ソフトを問わず、ゲーム攻略以外のすべての疑問に  
お答えするこのコーナー。ネットワークゲームに関して不安に  
思っていることやパソコンゲームに関する疑問をここで解決しよう。

文/安井 勉



ゲームのデモなど、大容量のソフトをダウンロードするときに便利な「GetRight」というソフトを見つけたのですが、使い方が分かりません。使い方と、もし便利なソフトがほかがあれば教えてください。(神奈川県・佐々木真仁)

インターネットでゲームのデモなど、比較的大きなファイルをダウンロード(以下、DL)する場合、通信途中でトラブルが発生し、ファイルの取得に失敗してしまうことは珍しくありません。通常に行うDL作業は、失敗したら最初からやりなさいです。容量の大きいファイルほど、終了直前に失敗したときの落胆は大きいですね。

そこで、「GetRight」のようなソフトウェアを使うと、DLできなかった部分からファイル転送を再開できる「レジューム」という機能が利用できます。ただし、サーバーがレジュームをサポートしていなければ、この機能は使えません。GetRightは、主にftpによるファイル転送でレジュームを利用するために作成されていますが、ブラウザとの併用も可能です。

使い方は、GetRight Monitorを起動させ、



GetRightを使ってDLを開始すると、写真右下のウィンドウが開き、接続状況、残り時間などが表示される。左上のウィンドウも使えば、複数のDL作業をモニターできる

アイコンがタスクバーに表示された状態で普通にDLを行うだけです。トラブルなどでDL作業がストップしたときは、レジュームボタンを押すと作業を続行できます。また、自分から一時中断して残りの部分を後から入手することもできますし、DLが終わったら自動的に電源を切ったり、障害による接続切断に対しては自動的に再接続する機能などもあります。

なお、GetRightはシェアウェアで、30日間試用できます。31日目以降は警告文が出ます。また、似たような使い方をするフリーウェアで「ReGet」というソフトも存在します。

ReGetの場合は、まず、起動させた状態でリンク部分を右クリックして「リンクの場所をコピー」を選び、プロパティを表示させます。そこで保存先などの設定をしてOKを押せば、DLが始まります。



IRCというコミュニケーションツールがありますが、どんなツールなんですか? ほかのコミュニケーションツールと比べて何が違うところはありますか? (石川県・谷崎 一)

IRC(Internet Relay Chat)は、世界中に数多く存在するインターネット用コミュニケーションツールの一つです。Play Online7月号で紹介したKALI95とは異なり、無料で使用できますが、ネットワークゲームに関する機能はありません。また、ICQと比較しても、日本語のチャットが可能、セキュリティ面での不安がないなどの違いがあります。ゲーム関係のチャンネルも複数存在し、活発な議論が行われていることから



右がmunchat、右がchocooを使ったチャット画面だ。munchatはフロントが大変いため見やすく、chocooはインターフェイスが日本語で、ほかのチャンネルでのチャット状況も見られるなどの特徴がある

オンラインゲームコミュニティのメインツールとして利用されることもあるようです。このシステムを利用するには、IRCクライアントソフトをインストールする必要があります。

日本語に対応したクライアントソフトには「munchat」や「chocoo」などがあります。使える機能はどれも大差ありませんが、インターフェースがそれぞれ違います。起動後、IRCサーバ

へと接続し、希望するチャンネルに入ることになります。サーバについては、Yahoo!などで検索すれば、比較的容易に見つけることができます。

IRCの難しいところは、自分が望む話題を扱っているチャンネルを見つけることです。すでにIRCを利用している人に尋ねるか、BBSなどで質問してみるとよいでしょう。

**A** DOS用のゲームをWindows 95へインストールしようとしたのですが、うまくいきませんでした。どのような点に注意すればいいのでしょうか？  
(京都府・寺安電一)

**A** インストールに失敗しているのか、ゲーム自体が動作しないのかわかりませんが、MS-DOS/PC-DOS(以下DOS)用のゲームを使用する場合には、どちらの問題も発生しやすいものです。次のような点に注意すればいいでしょう。

まずインストールですが、海外のDOS用ゲームの場合、英語モードのMS-DOSコマンドプロンプトを起動する必要があります。このとき、Altキー+Enterキーで全画面モードにしておきます。

日本語のDOSモードの場合は、起動後にプロンプトから、「us」と入力して英語モードにしてからインストールのコマンドを打ち込んでください。

インストーラーが正常に動作しない場合は、CD-ROMまたはサウンドデバイスのドライバが正しく入っているかも確認してください。DOS用のゲーム

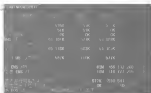
今月レビューページで取り上げた「NAM」もDOSベースでプログラムされている。Windows 95で正常にインストールできない場合は、MS-DOSコマンドプロンプトからインストールする必要がある。また、サウンド、ビデオの設定や、キーコンフィグもDOSで行う



の中には、DOS用のサウンドドライバを必要とするものもあります。このほかにビデオカードのBIOSや相性などによって、動作しない場合もあります。

インストールは正常にできたのに、ゲームプログラムが動作しない場合もあります。これも、各種ドライバのほかに言語モードなど、インストーラーとは同様の問題が考えられます。

また、メモリ不足も原因に考えられるでしょう。DOS用のプログラムの中には600KB近いコンベンショナルメモリーの空きを必要とするものもあります。これを確認するには、コマンドプロンプトか



コマンドプロンプトに「mem」と入力することで、コンベンショナルメモリーの空きを確認することができます。

ら「mem」と入力してください。Windows 95では、DOSプログラムの起動にショートカットを作成できますし、そのショートカットのプロパティでプログラムの動作する環境を設定することも可能ですから、できるだけマニュアルに記載されている動作環境に近づけましょう。

それでも動作しない場合は、いまでもDOSそのものが製品として販売されているので、それを利用するしか方法はありません。また、DOS用のプログラムは数機に依存したものがほとんどですから、NECのPC-9800シリーズ用のゲームをPC/AT互換機で実行することはできません。

**A** 「ULTIMA ONLINE」で、2日前からサーバーにアクセスできなくなりました。地元のプロバイダーに聞いたところ、UOのサーバーまで34ほど経由しているそうです。uopatchの

設定が34未満でないかということです。

そこで、聞きたいのですが、自分で設定できるとすればどのようにすればいいか教えてください。  
(兵庫県・上村直哉)

**A** ご質問の内容には、二つのことが混同されていると思います。まず、「サーバーまで34ほど経由」ということから、ホップ数について説明することになります。ホップ数とは、自分のパソコンから目的地まで、どれだけの経由地を中継するかを示しています。中継地(ほとんどの場合ルーターです)が多い場合、パケットロストなどの通信障害が発生する可能性があります。

ホップ数は、契約しているプロバイダーと目的のサーバーが接続しているプロバイダーの地理的/物理的な条件により決定しますから、ユーザーがどうにかできるものではありません。つまり、契約しているプロバイダーを変更しなければ、ホップ数は変化しないことになります(通信状況によって、またはプロバイダー自体が上位プロバイダーを変更した場合は当然ホップ数は変化します)。

続いて「uopatchの設定が34未満」とのことです。

ですが、この質問が到着するのと前後してULTIMA ONLINEは1.25.34へとパッチが当たりました。このことを意味しているのであれば、通常は自動的にパッチが落ち、上村さんだけパッチが当たらないということはありません。ただOrigin社からのメッセージによると、何らかの理由でウイルスに侵されて書き換えられたULTIMA ONLINEのプログラムには正常にパッチが当たらないとのこと。ウイルスも原因と考えられます。

また、このパッチはアイテムの大量消失やステータス異常などの問題が多発したため、パッチ直後は非常に不安定でした(執筆時においてもパッチの全機能は満たされていません)。このため、接続するタイミングによってはログインできないこともあったようです。現在、筆者が試した限りでは全サーバーにログインが可能です。どうぞもう一度試してみてください。

疑問、質問は編集部まで、Eメール(playonline@axela.co.jp)もしくはアンケートハガキでお送りください。どんなささいな質問でも構いません。採用させていただいた方にはPlay Online特製グッズを差し上げます。

## CD-ROMの収録内容

付録CD-ROM 男性版  
ネットワーキングゲーム体験版の使い方

ROOT

|                   |                                               |
|-------------------|-----------------------------------------------|
| BARRAGE           | BARRAGE                                       |
| BUYUDEN           | 武勇伝〜三国志の群雄遣〜                                  |
| COMMANDOS         | COMMANDOS                                     |
| CYBERDOME_V12     | CYBERDOME Ver.1.2                             |
| DIRECTX6          | DirectX6.0 ランタイム版                             |
| ECHELON           | ECHELON                                       |
| EFBIBLE           | EFBIBLE WEBコンテンツ                              |
| EVERQUEST         | EVERQUESTムービー                                 |
| INFOSPHERE        | InfoSphere接続サインアップキット                         |
| IWANGO            | IWANGO クライアントソフト                              |
| JHGP9B            | JOHNNY HERBERT'S GRAND PRIX CHAMPIONSHIP 1998 |
| LODERUNNER2       | LODE RUNNER2                                  |
| MONTEZUMA'SRETURN | MONTEZUMA'S RETURN                            |
| NASUBI            | 電脳少年的感覚生活ソフト〜なすびの部屋 Ver.1.02                  |
| ODN               | ODN接続サインアップキット                                |
| PAW               | PAW クライアントソフト                                 |
| PEOPLE'SGENERAL   | PEOPLE'S GENERAL                              |
| RACETO GALAMAX    | THE RACE TO GALAMAX                           |
| RAINBOWSIX        | RAINBOW SIX                                   |
| RECOIL            | RECOIL                                        |
| SINDEMO           | SIN                                           |
| SINMOVIE          | SINムービー                                       |
| SU-27REPLAY       | SU-27リプレイファイル                                 |
| SURVIVAL          | SURVIVAL                                      |
| URBANASSAULT      | Urban Assault                                 |
| WARGAMES          | WARGAMES                                      |

※ロングファイルネームを使用しているため、CD-ROMの中を見る時は、必ずWindows 95、もしくはWindows 98を使用してください。MS-DOS上では、CD-ROMの収録内容が正しく表示されません。

#### CD-ROM利用上の注意

### 対応機種について

収録されているゲームで、対応機種に「PC-98シリーズ」と表記されている場合、PC-98シリーズではうまく動作しないことがあります。また、DirectX 5を使用するゲームはFM-Vシリーズなど一部のPC/AT互換機でもうまく動作しないことがあります。対応の可否についてはソフトウェアメーカー、システムソフトウェアのバージョンアップについてはハードメーカーにお問い合わせください。

動作回数について

付録CD-ROMに収録されているゲームやツールの中には、英語版のWindowsでの動作を前提に作られているものばかりです。これらのプログラムは、日本語版Windows上では、インストールおよび動作の保証はありません。万一、これらのプログラムが原因でシステムが壊れるなどの問題が生じても、開発者が責任を負いません。この種の動作には十分に注意してください。詳細は、1巻の付録を参照してください。

READMEファイルについて

各ゲームに添付されているREADMEファイルには、重要な情報が記載されています。使用する前に必ず1度目を通して置いてください。

著作権について

収録したソフトウェアは、すべて著作権上の保護を受けています。当社もしくは各メーカーの了承を得ずに、いかなる方法においても無断で複製、複製することは禁じられています。

## DirectXについて

収録ソフトの中にはDirectXが必要なものがありますが、一部のパソコンではDirectXをインストールすると不具合が起こるものもあります。ご自分のパソコンがDirectXに対応しているかどうかわからない方は、インストール前に必ず「DirectXヘルプ」を開き、お使いのパソコンがDirectXに対応しているかどうかを確認してください。

世に一つに決まらず

収録のソフトはすべて体験版またはシェアウェア版のため、サポートは行っておりません。各メーカーで受け付けているのは、製品についてお問い合わせください。

## 体製造のヘルプファイルについて

取組ソフトのヘルプファイルは、英語で書かれているものが多く、また、ヘルプファイルがついていないソフトも少なくありません。簡単な操作方法などについては当ページで説明してありますが、それ以外の詳しい説明はYahoo!などの検索ページで関連ホームページを検索してご覧になっていただくか、またはお問い合わせ先などに直接聞くにしてください。

必要事項について

CD-ROMに収録されているゲームを実行するためには、3Dアクセラレーターが必要または推奨されているタイトルがいくつかあります。これらにつきましては、本誌関連記事、README.TXT、開発元のホームページなどをご覧ください。

# 付録CD-ROMで実体験 ネットワークゲーム体験版の使い方

## 収録ソフトのインストール方法

### BARRAGE

- ①付録CD-ROMのBARRAGEフォルダに収録されている[BARRAGE.EXE]をダブルクリックしてください。
- ②スタートメニューから[BARRAGE]→[PRAIRIE V1.3]を選択してください。ゲームがスタートしたら[ACCEPT]を選択し、レジストコード入力画面ではEキーを押してください。

### 武勇伝—三國志の群雄—

- ①付録CD-ROMのBUYUDENフォルダに収録されている[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。
- ②武勇伝ホームページ(<http://www.systempro.co.jp/buyu-den/>)に接続して、[お試し版専用ページ]にジャンプし、[JOINT Member GAME開始]をクリックしてください。[BGSTART.MJG]がダウンロードされるので、実行してください。
- ③自動的に武勇伝お試し版が起動するので、初めの場合は武将名を入力し、[新規プレイヤー作成]ここをチェックして下さいのチェックボックスをチェックし、[確認]を押してください。2回目からは武勇伝のみの入力だけで大丈夫です。
- ④メニューが表示されますので、[標準戦術]のピンクの丸ボタンを押してゲームを始めてください。

### COMMANDOS

- ①付録CD-ROMのCOMMANDOSフォルダに収録されている[COMMANDOS.EXE]をダブルクリックしてください。

### CYBERDOME Ver.1.2

- ①付録CD-ROMのCYBERDOME\_V1.2フォルダに収録されている[TOCME1.2NM.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。
- ②解凍先のフォルダ内にある[SETUPSETUP.EXE]をダブルクリックし、[OK]、[OK]、[START]の順に押しってください。

### DirectX6.0 ランタイム版

- ①付録CD-ROMのDIRECTX6フォルダの中のDIRECTXフォルダに収録されている[OSSETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

### ECHOLON

- ①付録CD-ROMのECHOLONフォルダに収録されている[ECHOLON.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。
- ②解凍先のフォルダ内にある[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

### EFBIBLE WEBコンテンツ

- ①付録CD-ROMのEFBIBLEフォルダに収録されている[EFBIBLE11.EXE]をダブルクリックしてください。
- ②解凍先のフォルダ内、EFBIBLEのホームページのコンテンツが収録されていますので、ご覧になりたいファイルをお持ちのブラウザで開いてください。

### EVERQUESTムービー

- ①付録CD-ROMのEVERQUESTフォルダ内に収録されている[EQAPRI.MOVIE.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。
- ②解凍先のフォルダ内にある[EQAPRI.MOVIE.MOV]をダブルクリックしてください。再生にはQuicktime for Windowsが必要です。

### InfoSphere接続サインアップキット

- ①付録CD-ROMのINFOSPHEREフォルダに収録されている[README.HTML]もしくは[README.TXT]を参照の上、インストール・実行してください。

### IWANGOクライアントソフト

- ①付録CD-ROMのIWANGOフォルダに収録されている[WC184.EXE]をダブルクリックしてください。
- ※本誌p.034の取組みに詳細が掲載されていますので、併せてご覧ください。

- JOHNNY HERBERT'S GRAND PRIX CHAMPIONSHIP 1999
- ①付録CD-ROMのJHGP99フォルダ内に収録されている[JOHNNY.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。

- ②解凍先のフォルダ内にある[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

### LOAD RUNNER2

- ①付録CD-ROMのLOADRUNNER2フォルダに収録されている[LR2.OEMO.EXE]をダブルクリックしてください。

### MONTEZUMA'S RETURN

- ①付録CD-ROMのMONTEZUMASRETURNフォルダに収録されている[MROEM128.EXE]をダブルクリックしてください。

### 電脳少年的異質生活ソフトウェアすびの部屋 Ver.1.02

- ①付録CD-ROMのNASUBIフォルダに収録されている[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。
- ※本誌p.056の記事に詳細が掲載されていますので、併せてご覧ください。

### SD戦線サインアップキット

- ①付録CD-ROMのSDNフォルダに収録されている[README.TXT]を参照の上、インストール・実行してください。

### PAW クライアントソフト

- ①付録CD-ROMのPAWフォルダに収録されている[PAWJSETUP.B13.EXE]をダブルクリックしてください。
- ※本誌p.056の記事に詳細が掲載されていますので、併せてご覧ください。

### PEOPLE'S GENERAL

- ①付録CD-ROMのPEOPLESGENERALフォルダに収録されている[PLGDEMO.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。
- ②解凍先のフォルダ内にある[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

### THE RACE TO GALAMAX

- ①付録CD-ROMのRACETO GALAMAXフォルダに収録されている[GALAMAX.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。

- ②解凍先のフォルダ内にある[GALAMAX\_OEMO\_SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

### RAINBOW SIX

- ①付録CD-ROMのRAINBOWSIXフォルダに収録されている[RSIS.OEMO.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。

- ②解凍先のフォルダ内にある[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

### RECOIL

- ①付録CD-ROMのRECOILフォルダに収録されている[RECOIL.EXE]をダブルクリックしてください。
- ※このゲームをプレイするためには、DirectX6が必要で、DirectX6をあらかじめインストールしておいてください。

### SIN

- ①付録CD-ROMのSINDEMOMフォルダに収録されている[SINDEMOM.EXE]をダブルクリックしてください。

- ②解凍先のフォルダ内にある[SIN.EXE]をダブルクリックしてください。

### SINムービー

- ①付録CD-ROMのSINMOVIEフォルダに収録されているAVIファイルの中で、ご覧になりたいものをダブルクリックしてください。

### SU-27リアルタイム

- ①付録CD-ROMのSU-27フォルダの中のTRK\_FILESフォルダ内の[README\_TRK.TXT]を参照の上、ご覧になりたいものを実行してください。

- ※本誌p.057からの特集2のライターの方で開発している動画ファイルです。SU-27(製品版)が解凍した際に含まれません。

- ②AVIファイルフォルダに収録されているZIPファイルについては、WINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍し、解凍先のフォルダ内にあるAVIファイルでご覧になりたいものをダブルクリックしてください。

### SURVIVAL

- ①付録CD-ROMのSURVIVALフォルダに収録されている[SURVIVAL.OEMO.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。

- ②解凍先のフォルダ内にある[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

### Urban Assault

- ①付録CD-ROMのURBANASSAULTフォルダに収録されている[MSUAOEMO.EXE]をダブルクリックしてください。

- 注意 Microsoft Urban Assault-トライアル版についての電話サポートは受け付けていません。また、本ソフトウェア製品を使用した際に生じた法的責任は開発者にのみ限られており、弊社は一切の責任を負いません。

©1998 Microsoft Corporation. All rights reserved.

### WARGAMES

- ①付録CD-ROMのWARGAMESフォルダに収録されている[WGOEMO.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。

- ②解凍先のフォルダ内のWINDOWS\DESKTOP\WUSAの下にある[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

# Play Online SQUARE

## 読者コーナー

「QUAKE II」をGETして、早2ヵ月、やっとデスマッチなどのスコアが、全体的に見て真ん中くらいの順位に。私は3Dアクセラレーターを持っていないのですが、画像処理が遅かったりするせいでスコアが上がらない可能性も。すでに何枚もカードが出ていますが、どれを買えば良いでしょうか? (神奈川県・小田祐史)

3Dシューティングの世界に足を踏み入れたが最後、3Dアクセラレーターは避けては逃れぬ道なです。ネットワークゲームの過激な世界とも言えるでしょう。これから年末にかけて、続々と新しい3Dアクセラレーターがリリースされそうですが、本誌において随時取り上げていきますので注目してください。最終的には、欲しいと思ったものを素直に買っちゃいましょう。

先日、QUAKE IIを購入しました。パソコンゲームは初めてだったので、ゲーム機とはまた違う面白さに感激しました。今では何枚ネットワークゲームに申し込んでいます。(宮城県・高橋健太)

最近では、アーケードゲームのグラフィックにも引けを取らないウォリティアのパソコンゲームが、たくさんリリースされていますからね。たっぴり楽しんできたい。ただ、3Dシューティングの世界に足を踏み入れたが最後、3Dアクセラレーターは……(以下略)。

前からパソコンの雑誌が欲しかったのでPlay Onlineを見たとき、これはいいなと思いました。「DIABLO II」のムービーや情報もとてもいいです。付録CD-ROMのゲームにもはまりました。これからも頑張ってください。(千葉県・田村友輝)

おれ!! 13歳にしてPlay Onlineの良さに気付くとは、なかなか将来有望です。デジタル世代ですね。これからも、ネットワークゲームの面白さを伝えるために頑張らせていただきます。

Play Onlineのピンズもらいました。Windows Expoですごくいいですね。最終日に行きたけど、すごい盛り上がりすぎてました。「HALF-LIFE」のCD-ROMもらってラッキー!! 家に帰って何度も見ました。Thank You!! (神奈川県・山内裕昌)

7月に開催されたWINDOWS WORLD Expo/Tokyo'98でのSTARCAST対戦大会のことですね。見に来てくださってありがとうございました。なんと今度は「東京ゲームショー'98秋」でもPlay Onlineのイベントが開催されます。ぜひ遊びに来てくださいな。

有名なソフトだけでなく、少々無名なネットワーク対応ゲームも、どんどん紹介してほしい。今月号のCATVの情報はとても良かった。これからもソフトだけでなく、ハード面の情報も期待してます。(千葉県・平山清典)

反響が大きかった、9月号掲載のCATV回線でのインターネット接続サービスの紹介記事。やはり、電話代がからず、高速なインターネット常時接続環境が月額固定料金で手に入るという点は、大きな魅力です。実は、編集部でもインターネット接続サービスが利用できるCATVに加入した者がいます。当人に言わせれば、その回線に接続している人数が多い時には、それほど高速でもない場合もあるとのこと。それでも、電話代がからまないのは、やっぱり魅力的ですね。

マイクロソフトの「フライトシミュレーター98」にはまっているのですが、貴誌はフライトシミュレーター系の記事が少ないように思います。(愛媛県・西本雅彦)

お待たせしました。そんなあなたに贈る、今月号のフライトシミュレーター特集。初心者から上級者まで、ティープにフライトシミュレーターの魅力が味わえる内容です。付録CD-ROMには、担当ライターの方の超絶テクニック飛行も収録されています。ぜひぜひご覧くださいな。

MOTORHEADの特集組んでくれ。それから、MOTORHEADの大会をT-ZONEの電脳空間で行ってほしい。お願い。費用はオレが持つ。(江戸川区・安部秀人)

豪快ですね。そして、なんだかかっこいいですね。勇気を感じます。それほどまでに、MOTORHEADに対する熱い情熱をぶつけられると、応援したくなります。でも、本当に費用でつくれるんですか? リッチですね。粋ですね。さすが江戸っ子!!

## N P O . N E T N E W S

人と人のコミュニケーションが重要なネットワークゲーム。そこには現実の世界と同様に、さまざまな人間関係があるはず。Play Online SQUAREでは、そんなネットワーク上での人間関係のしるしを募集しています。

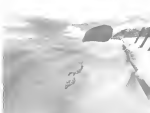
他人に自慢したいようなスクリーンショットをお持ちのあなた、編集部までお送りください。ネットワークゲームの中でのおもしろい瞬間や感動を共有しましょう。編集部まで、フロッピーまたはEメールでお送りください。なお、お送りいただいたフロッピーの返却はできませんので、あらかじめご了承ください。



ほっほー、ばかですわー、でも、僕が「うっうー」といって海にバクと飛び込んで来んのもので。ちなみにゲームはRIDEON RACERです。(富山県・山口哲也)

## 自慢ショット募集のお知らせ

夢中見舞いのメールに添付したスクリーンショットを送ります。友人たちにはとても好評でした。「うっうー!!」という感じで海にバクと飛び込んで来んのもので。ちなみにゲームはRIDEON RACERです。(富山県・山口哲也)



## Play Online SQUAREへの投稿方法

アンケート・資料請求ハガキの空欄に記入してお送りいただく、**複製ハガキ**、またはEメール([playonline@axela.co.jp](mailto:playonline@axela.co.jp))で、**お願いいたします。**

〒153-0042  
東京都目黒区青葉台 3-1-12  
株式会社アクセル  
第二編集局 Play Online編集部  
〇〇〇席

Play Online SQUAREに採用  
させていただいた方には、Play  
Online特製グッズを差し上げます。



## 第6回 古い言い回しを使ってみよう &lt;ULTIMA ONLINE編 VOL.2&gt;

前回から始まったU-TURN MAN! 今回もその第2回目だ。実語のフリで必要になる質問を取り上げる。この前回はうって変わって、今回はランタシロエの質問を盛り上げる古英語表現について取り上げる。自分が使った機会がありません。ノンフリイヤーキャラクター(FC)や海外のロールプレイヤーが好んで使う(無い)回しには古英語表現が割合と多いので、覚えておくと。

Hell fellow! だむれ!! 彼等として入るのを完全ネットワーク仕掛けPFG(ULTIMA ONLINE)に、このUOから抽出した英語音声を照らし合わせながらやがてするところ、UOに特化してつづいて、UOで役立つ英会話について何を書きながら解していくつもり。今度は世界標準を重視するプレイヤー、そしてNPCたちとでも使用するのを怠らない話し、つまり英会話(オールドイングリッシュ)の表現について解説する。とは言っても、もちろんこの古典語の用字もかたに併せて漢字に訳換したりはしない。それゆえ、そこへ至るべくして、古語から現代語に引きつけ可能な辞書を提供しよう。聞き慣れない言葉ばかりだとひしひしと来ても、読めるようにしたいのはもういらい。中世的なファンタジーの世界観を大いにしたロールプレイヤーには、今後の勉強にもなるはずだ。

言葉遣い以外にも、あいさつの際にはかかさずお辞儀 (bow) のマクロを実行する、敵を倒した後は黙とうの意味で剣を揃けての敬礼 (salute) のマクロを使うなど、細かいゲームロールプレイの指針になる。



お辞儀 (bow) のマクロ



敬礼.(salute)のマクロ

## ●古語を使用した会話例

Hector Hail, honored knight of Chaos  
ヘクター 提との徳の守護者殿にごあいさつ申し上げます  
(と言って、深々と礼をする——bowのマク口)

Lord Regnek **wali** met sir  
レグナック閣下 ごさげんよう、御  
(と、剣を掲げる saluteのマクロ)

Hector Enture guard the steps, m'lord

ヘクター 名譽ある方、幸運があなたの行く先を守りますように。  
 It's always an honor to meet one of the guardians  
 地の守護者に出会えることは、常に光榮の望りでござい  
 ます。

Lord Regnek **tis** also my honor to see man of virtue  
レグナック閣下 徳あるものにお会いすることもまた名誉なことだ  
*It's both the joy and bliss to see*

祝福がそなたにもあらんことを(最敬礼——bowのマーク)

Hector and thee farewell  
ヘクタール おなた様の にも、ごさけい、よう(再会)——howd'ya(どうや)

実は、古語はそれほど難しいものを使用しなくても、雰囲気を出すことができる。コツは「is」を「tis」に、youを「thee」に置き換えることだ。そして、最初と結びのあいだに古語を使用する。これだけでじゅうぶんなので、あまり難しく考えず挑戦してみよう。マクロの札を使うことも気分を盛り上げてくれる。仲良くできそうなPC（プレイヤーキャラクター）、親切なPCには礼節を忘るな。

## Milady 美容師国家試験 美容師国家試験 美容師国家試験

well met s

## ●古漢語彙集

単純に現代語に置き換えれば、意味が理解できるものがほとんどだ。慣れたら自分でも使ってみてほしい。世界とキャラクターに興行きが出てくるように感じることだろう。まあ意味の割増だが、一度ぐらい試してみても悪くはないはずだ。



|                                                                                                                                  |                                                                       |                                                                                                                                      |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Thou / Thy / Thee</b>                                                                                                         | 汝か／汝の／汝に(を)                                                           | You / Your / Yours の格変化に相当する                                                                                                         |
| <b>Art</b>                                                                                                                       | ～である、いる                                                               | Be動詞areの古い形。Thou art = You are とサットで使えておこう                                                                                           |
| <b>Thine</b>                                                                                                                     | yours (あなたのもの)                                                        | 例) 'ts thine, take it<br>それはわたしのものだ! 取るがよい                                                                                           |
| <b>Aye / Yea</b>                                                                                                                 | yes (はい、いいえ)                                                          | 不意識的なものが ほかには短剣・棒や銃やナイフ等の種類を指していては yes, no といふ二つを使い、必ずしも特長がない。プレイヤーが少なくない。言葉使用の第一歩に注意め!                                              |
| <b>Nay</b>                                                                                                                       | no / nope (いいえ、否)                                                     | 例) There we'll do it all by our Cya bye! といった別れのあいさつに比べて、優雅な                                                                         |
| <b>Farewell</b>                                                                                                                  | Goodbye (さようなら、こざげんよう)                                                | 言葉を解らない 変な形の古語の「ありがたう」                                                                                                               |
| <b>I thank thee</b>                                                                                                              | thank you (感謝します、かたじけなく)                                              | 原典は「幸あれ」と、相手を喜びほめるという意味のある古語のあいさつだ。若しくは何しthatがWell meで受けよう。他動詞参照                                                                     |
| <b>Hail</b>                                                                                                                      | hello (こざげんよう)                                                        | 古語というわけではなく、まだに使われる                                                                                                                  |
| <b>Ain't</b>                                                                                                                     | aren't / isn't / am not                                               | 例) Thou art! I ain't so worried<br>そなたは心配しが事わってあらぬ                                                                                   |
| <b>詩詞 ～st または ～est</b>                                                                                                           | 古語の2人称単数現在動詞<br>後(～st また、汝)が主語の時動詞の後にくる。(子音の後ば～est) を付ける              | 自ら書く機会が少ないかもしれない。あてずこれらの単語を使えばおれは読み解けるだろう<br>例) read=have, rest=sleep, dost=do<br>canst=can, speak=speak,<br>askest=ask, goost=go など |
| <b>戦闘 ～th または ～eth</b>                                                                                                           | 古語の3人称単数現在動詞<br>he, she, it 非人称の固有名称が主語のとこと、動物の名前～th (子音の後ば～eth) を付ける | 例) She walketh slowly<br>彼女はゆるやかに歩く<br>アリアドメーンの会話で「いちこんな道迷って行くのは無理だよ」<br>～eth-ai のローレブリーマニ活用が                                        |
| <b>いちばん混乱するのがこの2人称と3人称の動詞変化について。しかし、諸國の～est-ai の区別は理解できる。NPCの店員や銀行員が頻りに使うので、いくつかな覚えてみる。ここで覚えなければ少ないので、無理に覚えなくてもよい。</b>           |                                                                       |                                                                                                                                      |
| <b>I am listening to thee.</b><br><b>Thou wishest to speak with me?</b><br><b>Thou hast withdrawn 100 gold from thy account.</b> |                                                                       |                                                                                                                                      |
| 'tis<br>'twas                                                                                                                    | It is<br>It was                                                       | 車にタッパするみたいに 車にIsとちがつつられる。<br>例) Is ok say )<br>いいたです(？AA)                                                                            |
| Oft                                                                                                                              | Often (しばしば)                                                          | 大抵この形の単語を敬称だ。気にせず使おう                                                                                                                 |
| Milord / M'lord<br>Lord / Sir (男性に)                                                                                              | あなた様<br>上流の方                                                          | 名前に Lord や M'lord が付くのであれば、<br>その次に人間や精霊などの呼称でもたら<br>り 相手を尊厳してゐることから推測され<br>てを使う。初列頭の人間に使うことが多い。<br>他動詞参照                            |
| Milady / M'ladie<br>Lady (女性に)                                                                                                   | あなた様                                                                  | Go away! よ去れやう。なぜが尊貴がある<br>例) Begone the evil!<br>悪きものを立ち去れ!                                                                         |
| Begone                                                                                                                           | あっちへ行け                                                                | 例) I'm going to go back to my old job.<br>再びいこことを言うつもりが前のvtdが、未熟な<br>赤い帽子を定まるFwllと前Vdとに因って                                           |
| Shall                                                                                                                            | ～するだろう<br>～するつもりだ                                                     |                                                                                                                                      |

■やっぱ映画は大画面で見なくっちゃ。などと言いつつ、最近は何局ビデオで見るのはめになんとか多い。ビデオより1つ早送りしたり、途中で止めてほかののこしたりで、ドラマを感動したいシーラも全部観たい。これは、作った人に申しあげない気持ちもなし。作り手は、受け手側の環境は映画館だと想定しているのだから仕方ない。それが違っているのが問題なわけだ。インターネットも情報を送り手と受け手の環境の差がトラブルの原因になるが、VR型の表現は環境ごとに入り込める点がコミュニケーションツールとしては優れているですね。(本号より辻美之が編集長を務めます。変わらぬご質問をお願いいたします。)

■ようやく今年の夏も終わったようだが、世平熱になることがある。それは、駅の乗換待ちや手荒だ。特に夏間近にはそれが、駅の自動売機の取出口や改札口や改札口付近にやると、中から心地よい冷気が伝わってくる。あの売機の裏面は冷やうっているのだろうか、あれほどの冷却機能を持つクーラーは特殊な業務用なのだろうかと、興味は尽きない。私の皮膚感覚ではJR線の設定温度が、常設や私鉄と比べて、3度ほど低い気がするのだが、気のせいであろうか。(with)

■久しぶりに休みが取れたので、今まで時間がなくて読めなかった本をまとめて読むことができた。その中で、いちばんのお勧めは「スター・ウォーズ解体新書」だろう。この本の中では、アンドロイドと高円寺の個性商店街のシンキングがなつながら書き進められている。本当にくだらない。人類の進歩や個人成長に一切貢献しないであろう情熱が裏射た。(長尾)

■8月9日に開催された「Sound Blaster Live! Day in Akihabara」に行ってきました。  
Sound Blaster Live!の購入者先着500名に、サブウーファー付きチャンネルネオスピー  
カー・グラブをプレゼントされるとのこと。午前9時30分より「ZONE」まで行ったが、す  
でに100人近い行列ができており、結局入手できず。次に、10時30分商店のソフト  
クリエイティブFM館前に並んで、なんとお礼品をゲット。自宅で、3Dサウンド対応  
UNREALを遊んでいます。(場へ)

■に最近、あるカケルが気に入り、愛飲するようになった。それはサイドカード。バーテンダーの友人に勧められたのだが、さっぱりしてていい。しかし、編集部長と飲みに行ったときに、これを注文したから、なぜか悪い香りばかりにされた。数では普通で別のものを注文する側から「サイドカードよろしく」などと横柄を入れられ、飲たやられる始末だ。何を飲んでもいいではないか。今日はエビスが飲みたい。

(ヤナギ)

■休日の夜、大学時代の友人たちから立て続けに電話がかかってきた。自分では元気なつもりだったのだが、みなに「お前丈夫か?」「声に張りが無いぞ」と心配されてしまった。自分の自己イメージと他人の私の印象とのズレは、昔から少なからずあったのだが、最近それが無視できないほど大きなものとなってきているように感じる。平日は、夜中の12時から「読者の声」にかつたよと言われた。なぜに? (K)

■「ムトゥ 踊るマハラジャ」を見て以来、無性にインド映画についている。どっどっ好きなのが歌声と笑いの声。そして、決めのシーンでは惜しみない拍手が送られる。まるで、三席を占めているような光景が、映画館の中で感じられるのだ。踊りメインに、コメディ、アクション、ロマンなど、あらゆる要素が盛り込まれ、3時間たっぷり楽しめる。以来、都内のビデオ店を放浪する日々が続いているが、1本も見つかっていない。だから、インド映画を見せたい。いや、ください。」（ふん）

■フライトシミュレーターといえば、ナムコ・ナンジャタウンにある「FIREBULL」というアトラクションをご存じだろうか？ 観覧車に乗り込み、敵艦隊を破壊していくもので、操作も簡単だ。しかし、あのハートウタは、実に非常に高難関なもので、ソートの書き換えによって、対戦補正を持たせることも可能なはず。ぜひ、バージョンアップして対戦型アトラクションとして、楽しませてほしいものですね。（佐伯）

Play Onlineのホームページでは、各ゲームメーカーへのリンクやアップデート情報など、ネットワークゲーマー必見の情報満載です。また、本誌で伝えきれなかった最新情報や、ネットワークゲーマーのための掲示板も用意しました。ぜひ、一度ご覧ください。

**URL** <http://www.play-online.com/>

廣告索引 廣告企業URL

|          |                    |                                                                                                                  |
|----------|--------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 第2回選定    | NET PCコミュニケーションズ   | <a href="http://www.sphere.ac.jp">www.sphere.ac.jp</a>                                                           |
| 第3回      | ワクダシナジ             |                                                                                                                  |
| 第4回      | エレクトロニック・アーツ・スクウェア | <a href="http://www.japan-ea.com/">www.japan-ea.com/</a>                                                         |
| 第002,003 | 日本テレコム CDDN        | <a href="http://www.odn.ne.jp">www.odn.ne.jp</a>                                                                 |
| 第006,007 | シーズウェア             | <a href="http://www.csware.co.jp">www.csware.co.jp</a>                                                           |
| 第008     | NET-TEI東京          | <a href="http://www.tei-tokyo.co.jp/">www.tei-tokyo.co.jp/</a>                                                   |
| 第009     | 光學                 | <a href="http://www.kasei.co.jp">www.kasei.co.jp</a>                                                             |
| 第010     | マイクロ通研研究所          | <a href="http://www.mri.co.jp/">www.mri.co.jp/</a>                                                               |
| 第011     | メディアエクスプレス         | <a href="http://www.mmq.co.jp">www.mmq.co.jp</a>                                                                 |
| 第012,013 | インターネット・インシアティブ    | <a href="http://www.itsi.or.jp">www.itsi.or.jp</a>                                                               |
| 第014     | ヤマハ                | <a href="http://www.yamaha.co.jp">www.yamaha.co.jp</a>                                                           |
| 第015     | 富士通                | <a href="http://www.fujitsu.co.jp/hyperlink/Products/telecom/">www.fujitsu.co.jp/hyperlink/Products/telecom/</a> |

発行人：小島文隆  
 編集人：宮崎秀規  
 発行所：株式会社アクセラ 第二編集局  
 Play Online編集部  
 〒153-0042 東京都目黒区青葉台3-1-12  
 電話03(3464)8260 (大代表)  
 電話03(3464)8258 (編集部)  
 FAX03(3464)8259  
 電話03(3464)8285 (販売部)  
 電話03(3464)8275 (広告部)

発行日：平成10年11月1日（毎月1回1日発行）

網幕長：辻 英之

デスク：長尾真樹

編纂：坂之上延隆／柳田文雄／佐藤啓二／福士貴光

アートディレクター：佐伯 誠

アメリカ駐在：Kaiko Okutani

表紙イラスト：横山 宏

イラスト：S.Kohei

DTPデザイン：ビックジェイ株式会社  
株式会社東京トランスメディア  
パワーハウス／登勢子

写真：吉田 武／大澤 誠／神田喜和

印刷：凸版印刷株式会社

●本誌で紹介しているゲームの内容、及価格などに関する質問は、編集部ではお答えできません。

●付属CD-ROMに収録してあるソフトウェアの著作権は、提供元各社が保有します。

●本誌掲載記事の無断転載を禁じます。

Copyright©1998 AXELA Corporation

## Play Online

### 12月号予告 (10月24日発売)

## 特集1 最新パソコンゲーム徹底攻略

随所のLITH TECHエンジン採用の3Dシューティング「SHOGO: MOBILE ARMOR DIVISION」、マルチプレイ対応のSPEC OPS系特殊部隊シミュレーション「RAINBOW SIX」など、超話題作の攻略記事が早くも登場!

## 特集2 マルチモニターでゲームの世界に没入

Windows 98の機能の一つにマルチモニターがある。ゲームの世界にどっぷりと没れる見逃せないこの機能だが、ビデオカードの増設・設定やモニター選びなど、実現するためにクリアしなければならない問題も多い。この特集では、これらの気になる点を一挙に解決する。

特別企画 Voodoo Banshee緊急レポート

3Dfx Interactive社のニューチップ「Voodoo Banshee」は、Glide互換の2D/3Dコンボチップだ。この話題のBanshee搭載カードをいち早く入手し、気になる2D/3D性能をチェック。このチップの登場で、3Dアクセラレーターの選択肢が、また一つ増えるか？

別冊付録 保存版 PAWミニガイドブック

無料公開中のオンラインコミュニケーションメディア「PAW」のガイドブックが別冊付録として登場。アイテムリストやイベント情報などを完全網羅したデータは、新規・既存ユーザー共、要チェック内容だ。

最新のテクノロジーが生み出した  
究極の超美麗3Dシミュレーションが、遂に登場!

# TEAM APACHE<sup>TM</sup> HELICOPTER COMBAT

< 英語版 / 完全日本語マニュアル付 >

チーム・アパッチ



Now  
On  
Sale!

美麗なグラフィックスにフォースフィードバック対応で超リアルな体感ゲーム



●Direct3D-Glideはもちろんのこと、3DfxATI、#9、PowerVR、Matrox、3Dlabs、Trident、Cirrus、SSなど数多くの主要2D/3Dグラフィックスカードをカバー! ●昼・夜明け・夜・雨・曇・嵐・水しぶきからミサイルの炎、レンズに揺らめく炎まで、あらゆる視覚効果を実現 ●炸裂する砲弾、かすめるミサイル、近づく敵機などリアルな3D音響効果 ●ネットワーク対応: マルチプレイでは、デスマッチや協力プレイなど、多彩にプレイ可能



Developed by SIMIS. © 1999 Simis Holdings Ltd. All rights reserved. "Team Apache" is a trademark of Simis Holdings Ltd. All other names are trademarks of their respective owners. All other trademarks and registered trademarks are the property of their respective holders. Use of this product is subject to the acceptance of the license agreement and limited warranty contained inside the product.

価格 7,800円(税別)

世界のデジタル・エンタテインメントをお届けします

エクススクーシブ・ディストリビューション(販売元): ツクダシナジー株式会社

東京都新宿区自由田ビル1-24-16内田ビル〒169-0075 / TEL: 03-5272-8955 / FAX: 03-5272-8490 / Information@tsy.co.jp

資料請求 No.H03





# RETROMAGS

Our goal is to preserve classic video game magazines so that they are not lost permanently.

People interested in helping out in any capacity,  
please visit us at [www.retromags.com](http://www.retromags.com).

No profit is made from these scans, nor do we offer anything  
available from the publishers themselves.

If you come across anyone selling releases from  
this site, please do not support them and do let us know.

Thank you!

